LA RIVISTA PER PLAYSTATION E PS2 PIÙ VENDUTA IN ITALIA

INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSmania 2.0

100% indipendente

il Mensile per PlayStation

IN REGALO la Guida di Final Fantasy IX Prima Parte

MGS2

Tutti i segreti del nuovo Metal Gear

VIRTUA FIGHTER VS TEKKEN

Arriva il picchiaduro del secolo?

Le Strategie di

- FEAR EFFECT 2
- ONIMUSHA
- DIGIMON

Maggio 2001 L. 7900 PLAY PRESS PUBLISHING





9 771126 490006 10038

SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

VIVI LA TUA PS2 CON INFOGRAMES

PlayStation 2 — READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 — MIDWAY

PlayStation 2 — Unreal Tournament — INFOGRAMES

PlayStation 2 — NBA Hoopz — MIDWAY

IN ARRIVO A GIUGNO

PlayStation 2 — UEFA Challenge — INFOGRAMES

PlayStation 2 — LE MANS 24 ORE — INFOGRAMES

PlayStation 2 — Wacky Races starring Dastardly & Muttley — INFOGRAMES



INFOGRAMES



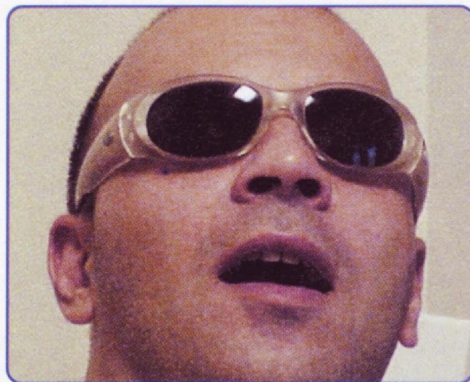
DIGITAL EXTREMES



Finalmente è arrivata la primavera!
È tempo di sole, allergia e videogiochi

Allacciate il casco, stringete la cintura di sicurezza e tenetevi forte agli appositi sostegni... si sta infatti avvicinando il periodo più eccitante dell'anno per noi amanti di videogiochi. Dopo un inverno un po' soporifero ecco finalmente arrivare tre mesi carichi di novità, sorprese e annunci sconvolgenti. Se a tutto questo aggiungete anche il fatto che le ragazze iniziano a indossare le gonne corte, che le giornate sono più lunghe e che il clima è sopportabile, allora capirete perché amo così tanto la primavera!

Tutto è cominciato a metà marzo con l'uscita nei negozi di *Z.O.E.*, accompagnato della demo giocabile di *MGS2*. Se avete provato questi due titoli, probabilmente il vostro unico commento sarà uguale al mio... cioè "WOW!". Finalmente qualcosa che dimostra il reale potenziale della PS2. Se dopo un anno solo di vita i programmatori sono già in grado di ottenere certi risultati, provate a immaginare cosa saranno capaci di fare in futuro!!! Mentre eravamo ancora



PREPARATEVI AI TRE MESI CHE SCONVOLGERANNO PER SEMPRE IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI.

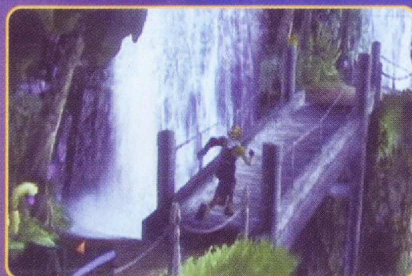
scioccati, ecco che a sorpresa arriva aprile, che oltre alle uova di Pasqua ci porta un Tokyo Game Show carico di novità. Proprio mentre scrivo queste righe, Kibi e Diego sono in Giappone a caccia di notizie esclusive. Qualche piccola anticipazione la potete già trovare in Monitor, ma sul prossimo numero vi lasceremo senza fiato con un dettagliatissimo articolo sull'importantissima fiera nipponica dedicata ai videogiochi. Non faremo in tempo a riprenderci dalla valanga di sorprese giunte da Tokyo che già saremo a maggio... il mese dell'E3. Durante questa importantissima fiera americana dedicata ai videogiochi, tutte le maggiori case di sviluppo mondiali ci mostreranno i loro progetti più segreti e così potremo farci un'idea di quali saranno i titoli che ci faranno sbavare per i prossimi mesi! Inutile dirvi che qui in redazione siamo assolutamente estasiati all'idea di questi mesi di "durissimo" lavoro e siamo già pronti a tenervi tempestivamente informati su ogni novità. Leggete quindi con attenzione i prossimi numeri di PSMania, perché ogni piccola notizia, minuscola anteprima o insignificante "News" potrebbe nascondere anticipazioni sul prossimo capolavoro assoluto per PS2. Quindi occhi aperti, e buon divertimento a tutti!

Alessandro Ferri

È iniziato il Tokyo Game Show

Anche questa volta non ce l'abbiamo fatta... una delle mostre di videogiochi più importanti del pianeta è ormai esplosa (e nel momento in cui leggerete, già finita) e la nostra redazione non ha potuto fare a meno di lavorare fino a tarda notte per portarvi le prime immagini della manifestazione. Spalancate gli occhi e guardate qui...







◄ *Final Fantasy X* giocabile, le prime immagini di *Dead or Alive 3* e *Phase Paradox*! Cosa si può volere di più?

LA COPERTINA DEL MESE

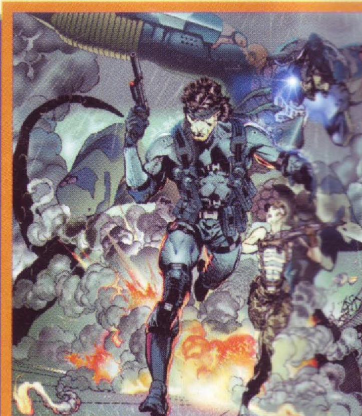
In ogni numero abbiniamo uno dei giochi più caldi con uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSMania 2.0. Siamo fieri di presentare il nostro giornale attraverso queste piccole opere d'arte. In questo primo numero di PSMania 2.0 volevamo creare una cover eccezionale. Per questa ragione abbiamo deciso di lavorare nuovamente col bravissimo Claudio Castellini, uno dei migliori disegnatori del panorama mondiale e un appassionato di videogiochi, soprattutto di *Metal Gear Solid*. Siamo sicuri di aver scelto l'artista migliore per rendere omaggio al gioco più atteso per PS2.



▲ Ancora una volta Claudio ha fatto centro al primo colpo. Si vede che ha passato ore a studiarsi la demo e i filmati di *MGS2*, perché il suo disegno riesce a cogliere alla perfezione l'atmosfera del gioco.



▲ A parte alcuni piccoli miglioramenti, l'unica modifica fatta da Claudio nella versione finale è la posizione della testa del Metal Gear Ray. Ora il mostro metallico guarda verso il lettore e spalanca le fauci minaccioso.



▲ Ed ecco il risultato finale. Purtroppo il marchio di PSMania copre una parte del Metal Gear Ray, per questa ragione abbiamo già pensato di realizzare un poster di questo disegno in modo che possiate godervelo in tutto il suo splendore.

PSMania 2.0 — 100% indipendente — il Mensile per PlayStation

Il Mensile per PlayStation - Maggio 2001 - Mensile Registrazione presso il Tribunale di Roma con il N. 100/2001 del 13/03/2001 - ISSN 1126-490X

CREDITI ITALIA

Editore Play Press Publishing srl
Direttore Responsabile Alessandro Ferri
Direttore Editoriale Carlo Chericoni
Direttore di Produzione Simona Ferri
Ufficio Produzione Rosanna Di Francesco
Marketing e Ufficio Stampa Luca Carta
Segreteria Giuseppina Settembre
Editor Diego Malara
Redazione Marco Accordi Rickards, Francesca Noto
Fotografie e Contributi Artistici Francesca Chericoni
Hanno collaborato Emiliano Baglioni, Daniele Cucchiarelli, Gianluca Minari, Patrizio Sotgiu
Proof Reader Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Michela Sepe
Art Director Giorgio Meo
Ufficio Grafico Stefano Caldari, Chiara Carocci, Valentina Ferrarese
Abbonamenti Andrea Gorello

Copertina:
Illustrazione
Claudio Castellini

Pubblicità
Play Press Publishing srl
Via Monte S. Gabriele, 10 - 20128 Milano
Tel. 02-2552693
Fax 02-27080667
E-mail: pubblicita@playpress.com

Si ringrazia
Halifax S.p.A. (Christian Antonini), **Electronic Arts** (Monica Andreotti), **Guillemot** (Vittorio Ravaioli), **Sony** (Andrea Cuneo), **CD Verte** (Monica Puricelli e Tania Bignardi), **Ubi Soft** (Davide Latina, Andrea Cordara), **C.T.O.** (Silvia Voltan), **3D Planet** (Luca Fassina), **DB Line** (Marco Salmini), **Infogrames** (Nicola Rosa), **Leader** (Stefano Petrullo).

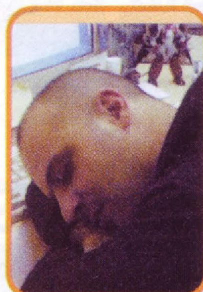
Stampa Valprint Spa, Brugherio (MI)
Distribuzione Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma

Play Press Publishing srl: Presidente Mario Ferri. Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193 Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: info@playpress.com, Sito Web: www.playpress.com

La Play Press Publishing srl pubblica anche:
PS2 Magazine
Game Republic
Dreamcast Arena
Windows Facile
www.Internet Facile.italia
Macintosh Facile
Fotografia Digitale Facile
Pagine Web Facile
Game Boy Mania
Pokémon World
Benkyo!
Play X



IL TEAM DI PSMANIA:

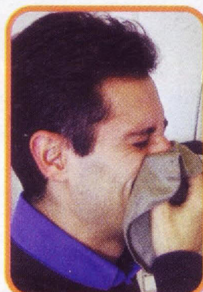


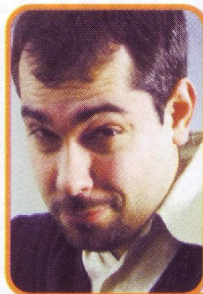
Alessandro Ferri
Direttore Responsabile

Ama: Giochi di guida, Sparatutto
Hobbies: Picchiare duro sulla batteria e sui videogiochi
La cosa a cui è più allergico: Alle diete! Appena ne inizio una ingrasso di tre chili come reazione allergica.

Luca Carta
Coordinamento Redazionale

Ama: I Picchiaduro e "Fifa '00"
Hobbies: Fumetti, Film Horror/Splatter, Musica
La cosa a cui è più allergico: Con il naso che mi ritrovo, sono allergico praticamente a tutto.



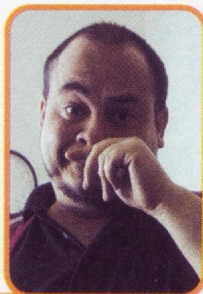


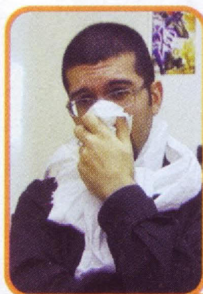
Carlo Chericoni
Direttore Editoriale

Ama: Avventure, GDR, Strategici
Hobbies: Chi ha tempo per gli Hobbies?!?
La cosa a cui è più allergico: Alla cravatta. Anche con il nodo lento,inizio a sentirmi soffocare e dopo qualche minuto mi rotolo per terra in preda al panico...

Giorgio Meo
Art Director

Ama: Sparatutto, Simulazioni di Volo
Hobbies: Fumetti, e picchiare duro sulla carbonara
La cosa a cui è più allergico: All'alcool. Mi fa andare tutto sottosopra. Hic!



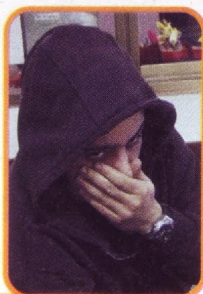


Diego Malara
Editor

Ama: GDR e qualsiasi gioco dove compare Gundam
Hobbies: Cinema, Fumetti e il suo elefantino immaginario: Pinky
La cosa a cui è più allergico: Luca Carta. Inizio a starnutire ogni volta che lo vedo. Pinky invece è allergico alla sorella di Luca...

Stefano Caldari
Grafico

Ama: Corse, Sportivi
Hobbies: Fumetti, Calcio e Film trash
La cosa a cui è più allergico: Lo shampoo. Meglio il panno di daino per lucidarmi il testone!





Chiara Carocci
Grafica

Ama: Picchiaduro
Hobbies: Collezionare bambole, comprare tanti vestiti
La cosa a cui è più allergica: A niente, perché?

Kibi
Corrispondente dal Giappone

Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Film, J-Pop
La cosa a cui è più allergico: Ai simulatori di "Mahjong" (un gioco da tavola giapponese)! Mi fanno venire le bolle e mi scatenano una voglia di rosicchiare il joypad come se fosse un osso!!!



PSMania È INDIPENDENTE AL 100%

Allora, qual è la migliore rivista per voi? Quella ufficiale o quella non ufficiale? È facile. Volete servizi imparziali e indipendenti? Volete leggere solo la verità? Potete avere questo solo con una rivista non ufficiale. Quelle ufficiali devono rispondere alle multinazionali che le sponsorizzano e quali interessi pensate che difendano? PSMania è una nostra creazione e di nessun altro. Nessuno deve approvare i nostri scritti prima della stampa e nessuno può dirci cosa è vero e cosa è falso. Noi scriviamo quello che ci pare e facciamo le copertine come vogliamo. E questo è il tipo di servizio onesto e spontaneo che potete trovare solo in una rivista non ufficiale. Sappiamo che i nostri lettori hanno la precedenza e non li tradiremo MAI. Questo è il nostro impegno con voi, appassionati duri di PlayStation: sappiamo che non meritate di meno.

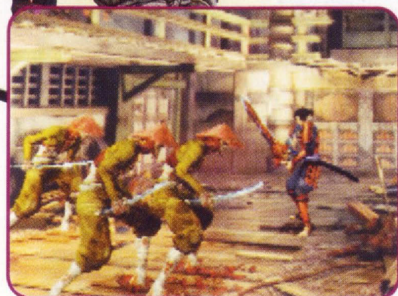
PSmania 2.0 — 100% indipendente — il Mensile per PlayStation

Maggio 2001



Onimusha

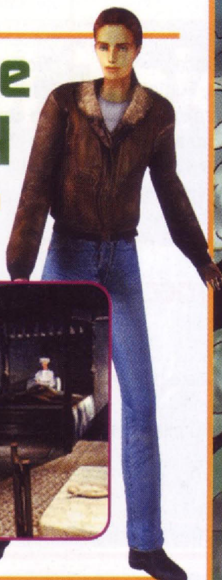
pg. 24



Dopo averci deliziato per anni con serie di successo come *Resident Evil* e *Dino Crisis*, la Capcom tenta nuove strade per farci correre brividi sulla schiena. Benvenuti nel Giappone feudale, benvenuti nella nuova era dei survival horror!

Alone in the Dark 4

pg. 48



Dal cuore dell'Europa, la Infogrames tenta di salire nuovamente sul trono lasciato incustodito per anni e conquistato senza troppa fatica da *Bio Hazard*. Edward Carnby sfida i membri della S.T.A.R.S. a colpi di terrore.

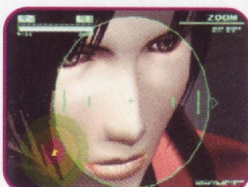


Extermination

pg. 60



Uno dei titoli più attesi dell'anno, una volta tanto non si è rivelato una delusione. Chi cercava un gioco dalle atmosfere cupe e claustrofobiche, ricco di atmosfera e con una generosa dose di sangue freddo... ha trovato pane per i propri denti!



COVER STORY
Metal Gear Solid 2



pg. 44

Abbiamo giocato la demo fino a svenire e siamo riusciti a scoprire una tonnellata di segreti, mosse speciali e tocchi di classe che vi faranno saltare sulla sedia. Siete pronti per l'avventura della vostra vita? Siete pronti per IL gioco definitivo per PlayStation 2? Allacciate le cinture, si parteeee...

Occhio alle Icone


Dual Analog


Dual Shock


PS Mouse


Memory Card


Multi-Tap


Pistola a Infrarossi


Volante


Link Cable

Menu Principale















Game Index

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da mostrarvi. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa. Andiamo! Forza! Via!



Grand Theft Auto 3

► pg. 56 ◄

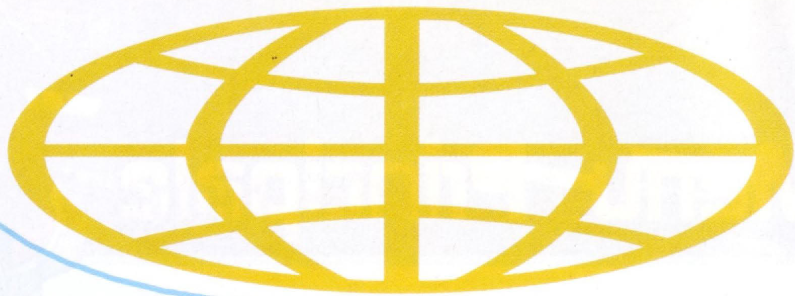
Torna nuovamente uno dei titoli più controversi e contestati della storia, il gioco che ha inaugurato il genere dei "simulatori di criminale"... ma questa volta è interamente 3D.

Fear Effect 2... la soluzione completa

► pg. 66 ◄

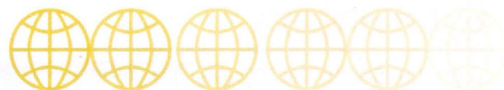
Hana e Rain hanno bisogno del vostro aiuto per uscire fuori da questo nuovo incubo. Non siete soli... PSMania 2.0 è con voi per aiutarvi a risolvere gli enigmi di *Retro Helix*.





Monitor

La vostra fonte completa per tutte le ultime novità
sulla PlayStation e sulla cultura a 32-bit





Al giorno d'oggi, le notizie sono distanti solo un clic su Internet. Ma se non potete connettervi on-line, ecco i servizi esclusivi di PSMania con ancora più dettagli e notizie extra. Come sempre, cerchiamo di scovare le vere novità dietro ai titoloni.

Tekken vs Virtua Fighter

Sega e Namco uniscono le forze per realizzare il piacchiaduro definitivo?

La notizia non è ancora ufficiale, ma sono molte le fonti che indicano la presenza di un accordo tra Namco e Sega per realizzare un picchiaduro che avrà come protagonisti i personaggi di *Tekken* e *Virtua Fighter*. Siete ancora vivi? La notizia era nell'aria già da qualche tempo, ma l'inferno si è scatenato quando Sega e Namco hanno pubblicato insieme una pubblicità sul quotidiano economico più prestigioso del Giappone, Nikkei. Nella pubblicità (che ricopre due pagine intere), sono raffigurati Jin e Akira che si sfidano con frasi colorite, mentre in basso viene ricordato che la PlayStation 2 avrà presto *Virtua Fighter 4* e *Tekken 4*. Insomma, nessun riferimento esplicito al picchiaduro *Tekken vs Virtua Fighter*, ma il fatto che le due società abbiano unito le forze per questa campagna pubblicitaria è molto sospetto. Le due compagnie hanno comunque dichiarato che presto faranno un annuncio ufficiale, quindi per scoprire la verità non dovremo aspettare molto... Ma ve lo immaginate? Akira contro Jin, Nina contro Sarah, Wolf contro Paul? Un sogno che diventa realtà! E forse molto presto...





Memory Card Digimon

Prodotto Joytech
Prezzo L. 19.000



Queste memory card portano il logo dei Digimon e sono vendute con uno sticker degli stessi personaggi. Ne esistono quattro versioni in differenti colori per gli amanti del collezionismo. Ogni memory card ha 1Mb di capienza e può contenere fino a 15 salvataggi. Voto: ★ ★ ★

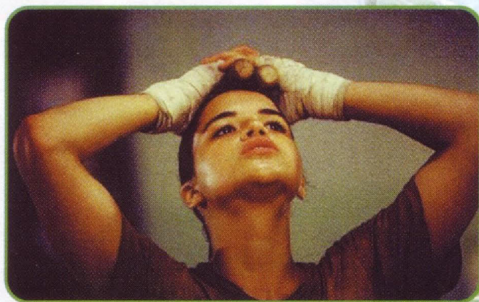
Pad Digimon

Prodotto Joytech
Prezzo L. 21.000

La PlayStation si sta Digimonizzando! Per i fan dei rivali più agguerriti dei Pokémon sono in arrivo numerosi prodotti dedicati ai loro beniamini, tra cui questo pad prodotto dalla Joytech. Molto leggero (anche troppo) e appuntito alle estremità, non è dotato purtroppo dei controlli analogici. Voto: ★ ★



... E Resident Evil trova la sua eroina!!!



Lara Croft sembra aver trovato una degna rivale nella splendida modella, che interpreterà il ruolo di protagonista del film dedicato alla epica saga horror della Capcom. L'immagine che vedete è la prima che è stata rilasciata dai produttori del film di *Resident Evil*. In effetti è difficile scegliere chi sia più bella tra la modella di Kiev e l'affascinante archeologa interpretata sul grande schermo da Angelina Jolie. Nel gruppo che combatterà le minacce biologiche della Umbrella entrerà anche Michelle Rodriguez, che potete vedere in una foto presa dal suo ultimo film *Girlfight*. Le ragazze sembrano già essere entrate nella parte delle poliziotte S.T.A.R.S. che dovranno fermare la terribile minaccia del computer "sforna zombi" The Red Queen.



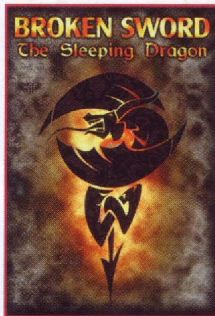
La prima immagine di Milla Jovovich in versione Bio Hazard!

La Revolution Software annuncia Broken Sword 3

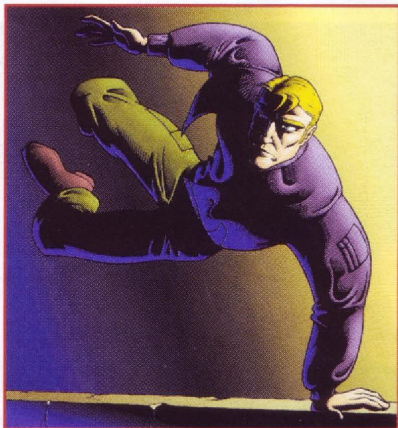
Sentivate la mancanza di George e Nico?







Broken Sword 3: The Sleeping Dragon uscirà solamente nel 2002, ma fa già parlare di sé come uno dei titoli più attesi della prossima stagione. Charles Cecil, uno dei boss della Revolution Software, ha finalmente rilasciato qualche anticipazione sul progetto che in molti attendono ormai da troppo tempo (il secondo *Broken Sword* è uscito ormai da quasi 4 anni). Le immagini che vedete sono i primi disegni preparatori che la software house ha rilasciato; si intuisce che il gioco avrà delle tematiche più adulte e che anche i protagonisti avranno un aspetto più maturo. Cercheremo di portarvi le prime immagini del gioco nel più breve tempo possibile.



Arriva la PS3?

La Sony pensa alla PlayStation di terza generazione?

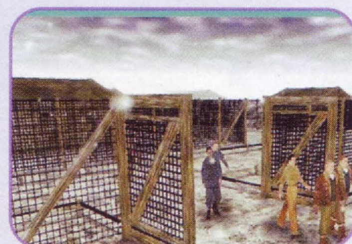


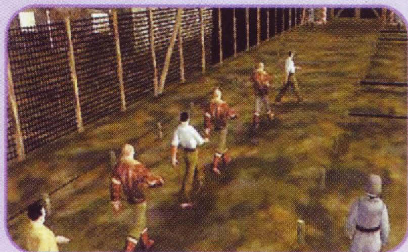
Recentemente si sono rincorse voci sempre più frenetiche riguardo l'accordo stipulato tra Sony, Toshiba e IBM per la produzione di un nuovo microprocessore chiamato CELL. In questo imponente progetto le tre società investiranno qualcosa come 400 milioni di dollari e sono già in molti a vedere dietro tutto questo i primi passi della prossima console Sony. Ovviamente la compagnia si è subito adoperata per smentire le voci messe in circolazione dal network BBC e ha tenuto a precisare che il nuovo chip sarà realizzato per gli usi più svariati, su diversi apparecchi multimediali. Sony e Toshiba hanno inoltre ufficializzato di essere riuscite a ridurre da 0,18 a 0,13 micron le dimensioni del processore Emotion Engine (vero cuore della PS2). Cosa significa questo? Beh, ovviamente la conseguenza più diretta sarà un taglio netto alle spese di produzione e quindi una riduzione del prezzo di vendita della console.

La Grande Fuga

La Codemasters ci riporta nella 2^ Guerra Mondiale







Vi dicono qualcosa i nomi Stalag Luft e Colditz? Sono dei famigerati campi di concentramento e sono entrambi presenti in un nuovo titolo della Codemasters intitolato *Prisoner of War* che uscirà il prossimo anno su PS2 e PC. Sviluppato dalla Wide Games e ambientato nel 1941 in quattro differenti campi di concentramento (Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III e Colditz Castle), questo gioco promette molta azione e un'elevata accuratezza storica. Il giocatore impersonerà quattro alti ufficiali dell'Alleanza (rispettivamente inglese, francese, tedesco e americano), catturati e imprigionati dalle truppe del Reich. Lo scopo finale è ovviamente quello di riuscire a fuggire sfruttando al meglio le particolari abilità di ogni personaggio. Rispolverate i vecchi film di guerra e se siete interessati, date un'occhiata al sito del gioco all'indirizzo www.codemasters.com/pow/.

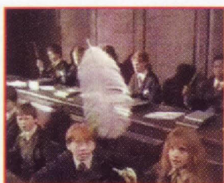
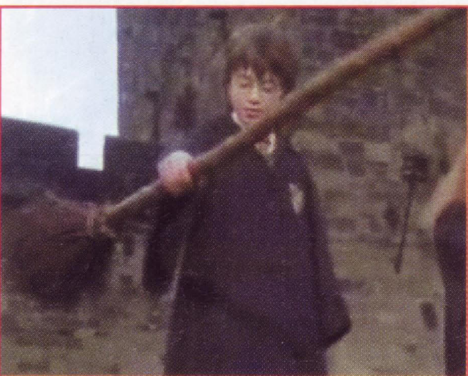
Harry Potter: il gioco... il film!

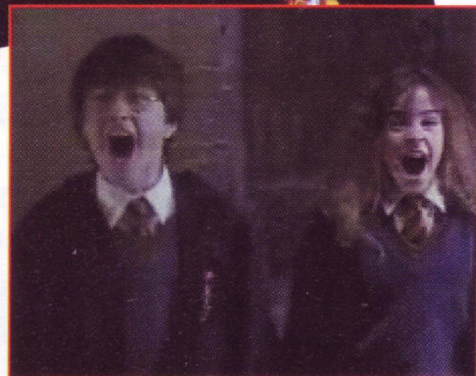





Il personaggio del momento salta fuori dalle pagine di un libro

I libri sono fantastici, il gioco è in fase di sviluppo presso gli studi della Electronic Arts, i giocattoli stanno per invadere il mercato... e ora arrivano finalmente le prime immagini del film! I protagonisti della pellicola saranno Robbie Coltrane, Dame Maggie Smith, un gufo, un topo e un cane a tre teste di nome Fluffy. Date un'occhiata alle immagini e iniziate a contare i giorni. Il film uscirà il prossimo 16 novembre; per il gioco dovremo attendere un po' di più, ma intanto potete già trovare il trailer del film sul sito www.harrypotter.com.

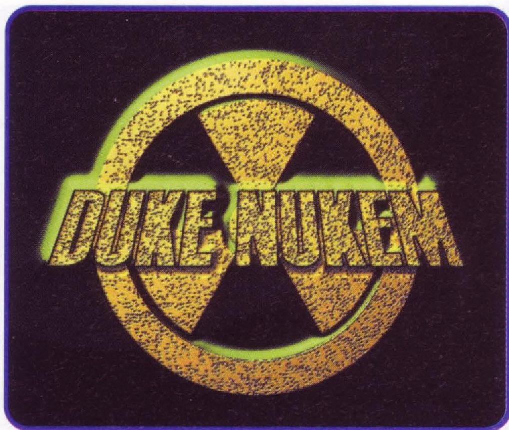


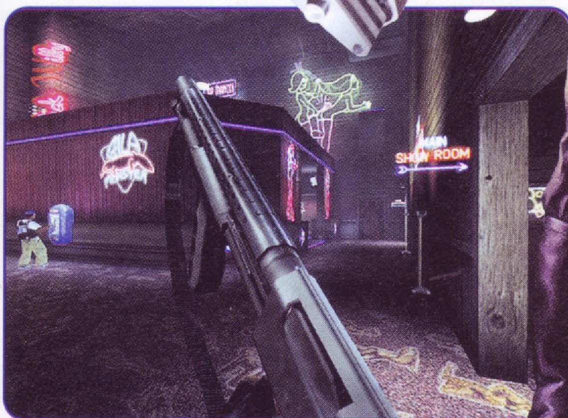
Duke Nukem conquista Hollywood...

Il personaggio più macho dei videogiochi sbarca al cinema

Il passaggio di personaggi dei videogiochi al mondo della celluloide è ormai una moda consolidata che sembra prendere sempre più piede dall'altra parte dell'oceano. Dopo la bella Lara Croft, spetta ora al muscoloso Duke farsi rispettare, con un film dedicato interamente a lui.

Duke Nukem: The Movie è stato ufficialmente annunciato dalla Dimension Films, casa produttrice tra l'altro di *Scream 3*, *Scary Movie* e del recentissimo *The Faculty*. Purtroppo non è stata ancora pronunciata alcuna parola sulla data di uscita e sul cast che prenderà parte alle riprese. Il produttore esecutivo del progetto Larry Kasanoff (responsabile anche delle due versioni cinematografiche di *Mortal Kombat*) si è detto ansioso di iniziare i lavori anche se, ancora prima di uscire, il film è già stato classificato come "inadatto a un pubblico di età inferiore ai 13 anni".





I diavoli del volante

Pensavate che Driver fosse estremo? Guardate qui...



La Reflection ha deciso di stupirci ancora una volta. Dopo averci regalato autentiche perle di divertimento come *Destruction Derby* e *Driver*, i ragazzi terribili della software house inglese sono andati ancora oltre con *Stuntman*. In questo gioco dovrete impersonare uno spericolato pilota impegnato nella realizzazione di spettacolari scene d'azione in 6 differenti film. Preparatevi a emozionanti inseguimenti e a spericolati salti conditi con incidenti ultra-realistici. Se non vedete l'ora di conoscere altri dettagli su questo gioco, non perdete il prossimo numero di PSMania 2.0 e PS2 Magazine.

Il futuro è qui!

La periferica del domani!!!



Poco prima di andare in stampa ci è giunta una notizia incredibile. Durante la Game Developers conference (la Conferenza degli sviluppatori di giochi) che si è tenuta a San Jose è stata presentata la più rivoluzionaria periferica che mente umana abbia mai potuto concepire: gli occhiali Mind Storming! Sviluppato in segreto dalla Sony e prodotto dalla Bu.Fa.La. questo fantastico accessorio per PS2 è basato su due tecnologie all'avanguardia in grado di trasmettere al giocatore delle sensazioni assolutamente irripetibili. Al posto di uno schermo a cristalli liquidi, i Mind Storming utilizzano infatti un laser in grado di focalizzare un'immagine direttamente sulla retina. Questo significa che non vedremo più attraverso uno schermo, ma saremo direttamente all'interno del gioco!!! La seconda rivoluzione è il sistema di trasmissione sensoriale basato sui micro-elettrodi. In pratica sulle stanghette, in prossimità delle orecchie, è posizionato un microstimolatore nervoso in grado di mandare impulsi al cervello. Questa particolarissima tecnica consentirà di avere sensazioni tattili come il freddo del calcio della pistola o l'impressione di un urto quando si viene colpiti da proiettili. "Sappiamo di essere assolutamente in anticipo con i tempi e temiamo che la gente possa essere impaurita da una tecnologia così all'avanguardia", ha dichiarato Erhasmus Finnegun, il capo progetto dei Mind Storming. "È vero che il laser ha carbonizzato la cornea di 5 scimmie che usavamo come cavie, ma ora sembra che le cose si siano sistemate e la possibilità di un incidente è solo del 20%", ci ha rassicurato Erhasmus. Gli occhiali Mind Storming si collegano tramite presa USB alla PS2 e saranno supportati dalla maggior parte dei giochi della terza generazione. Il primo titolo compatibile sarà *Valkyrie Wilde* (visto su PSM 26). "Non potevamo scegliere titolo migliore. La possibilità d'interagire in modo tattile con la protagonista, renderà i Mind Storming la periferica di maggior successo mai realizzata", ha dichiarato Erahasmus alla fine della nostra intervista in esclusiva! Che dire! Se questa notizia non fosse il solito Pesce d'Aprile fatto da una redazione di imbecilli, allora il futuro sarebbe davvero qui!!!



NOTE

Ecco notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation.

- *LMA Manager 2001* includerà un codice che ne impedirà l'uso da parte dei pirati. Facendo una copia contraffatta, il gioco si rovinerà sempre di più fino a diventare ingiocabile. Le squadre saranno sbagliate, i giocatori dei completi idioti e il gioco stesso diventerà poco più che una versione dimostrativa. Ovviamente la PlayStation non verrà danneggiata da tutto questo, ma per giocare a *LMA Manager* dovrete comprare l'originale.

- La popolare cantante pop Dannii Minogue ha rotto con Jacques Villeneuve a causa della passione di quest'ultimo per la PlayStation.

- Rayman sta diventando uno dei personaggi più famosi in assoluto. I giochi a lui dedicati hanno venduto in totale più di nove milioni di copie, e con altri giochi in arrivo per l'omino di casa Ubi Soft il tetto dei 10 milioni non sembra troppo lontano.

- La THQ ha appena siglato un accordo per la distribuzione di giochi della Nickelodeon in Inghilterra. Tra i titoli del prossimo futuro figurano The *Wild Thornberrys* e *Jammy Neutron: Boy Genius*.

- Dopo l'infinita serie dedicata ad *Army Men*, la 3DO si appresta a lanciare sul mercato un titolo di baseball. *High Heat Major Baseball 2002* per PlayStation uscirà tra breve negli USA. Sembra che questa volta riusciremo a sfuggire a quei dannati soldatini verdi.

- La voce che il film di John Carpenter "*La Cosa*" fosse in fase di adattamento a videogioco per PS2 è stata finalmente confermata. Il gioco sarà a metà tra un survival horror e un gioco d'azione e verrà distribuito dalla Konami.

- *Onimusha* è diventato il primo gioco PS2 a conquistare il titolo "Platinum" (un milione di copie vendute). Il record è stato raggiunto grazie ai giochi venduti in Giappone (700.000) e Stati Uniti (300.000)... Così i programmatori Capcom sono già al lavoro sul secondo capitolo della serie.

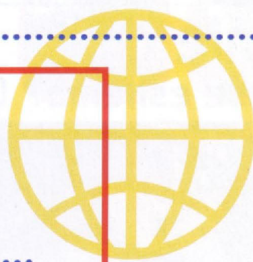
Yamaha TSS-1

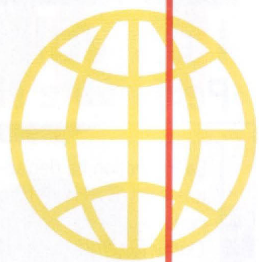
Prodotto Yamaha
Prezzo L. 510.000



Questo non è di certo il primo set di casse acustiche prodotto per PlayStation, ma grazie alla grande esperienza della Yamaha nel settore, risulta essere uno dei migliori del genere per PS2. Composto da cinque casse acustiche da 60 watt e da un subwoofer da 180 watt, può riprodurre anche l'effetto surround. Tutte le casse sono dotate di schermatura magnetica, neppure i segnali dei telefoni cellulari possono quindi interferire con esse. Al momento il TSS-1 è il sistema sonoro più avanzato in circolazione e oltre a PSOne e PS2 può essere collegato a DVD, videoregistratori, TV, impianti stereo e PC. Voto: ★★★★★

Gossip






Non vi accontentate degli ultimi titoli? Cercate le dritte? Volete sapere da dentro ciò che sta succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSMania ha sempre le orecchie appizzate...

Sintonizzatevi su Space Channel Five

Da quando la Sega ha ufficializzato l'intenzione di sviluppare giochi anche per PS2, il mondo del divertimento elettronico sembra impazzito! Ogni giorno si diffondono su Internet un'infinità di supposizioni riguardo possibili conversioni di titoli Sega su console Sony. In questa situazione così incerta, i nostri agenti sono però riusciti a captare alcune indiscrezioni sicure al 99%. Secondo i nostri informatori, il divertentissimo gioco musicale *Space Channel Five* sarebbe quasi pronto per debuttare su PlayStation 2 con numerosi miglioramenti sia alla grafica che alla giocabilità. Sfruttando al massimo le potenzialità della PS2 e del supporto DVD, i programmatori avrebbero inserito nuovi personaggi, nuovi passi di danza, nuovi brani musicali, nuovi livelli e un'inedita modalità per due giocatori. Che altro dire... speriamo di poter dare presto il benvenuto ufficiale alla bella Ulala anche su PlayStation!

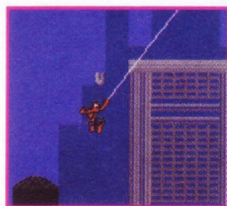




▲ Questa graziosa ragazza sexy è Ulala, la protagonista di *Space Channel Five*. Davvero niente male!

Il senso di ragno pizzica!

Siete degli appassionati di supereroi e in particolar modo del mitico arrampicamuri? Se la risposta e affermativa, allora c'è una notizia buona è una cattiva... Quella buona è che l'Activision ha ufficializzato *Spiderman 2* per PS2. La brutta notizia è che la programmazione di questo seguito non sarebbe opera dei mitici Neversoft. I geniali creatori del primo *Spiderman* per PlayStation 1 e della fantastica serie *Tony Hawk's Skateboarding* non sarebbero infatti al lavoro sul nuovo progetto dedicato all'Uomo Ragno. Secondo alcune voci, lo sviluppo sarà affidato ai Vicarious Visions, responsabili dei mediocri *Polaris SnoCross* e *Sea-Doo Hydrocross* per PlayStation e dell'ottimo Spiderman versione Game Boy. Speriamo che questi ragazzi riescano a creare qualcosa in grado di reggere il confronto con l'ottimo lavoro svolto dalla Neversoft!




▲ Saranno i Vicarious Visions a sviluppare *Spiderman* su PS2? Speriamo che riescano a replicare su PS2 l'ottimo lavoro che hanno fatto su Game Boy Color!

ONI ONI ONI

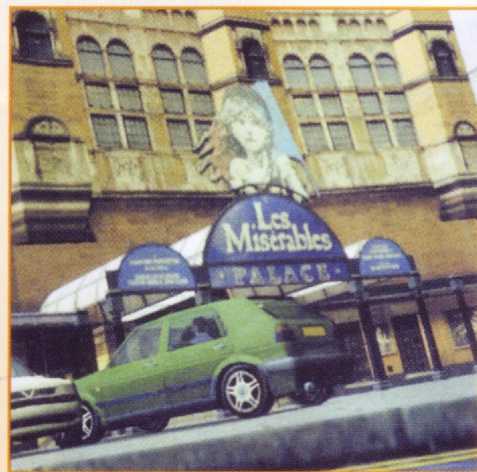
Visti gli ottimi risultati di vendita in Europa, la Rockstar Game starebbe valutando l'ipotesi di trasformare *Oni* nel suo "*Tomb Raider*". Questo significa che probabilmente ogni anno vedremo arrivare nei negozi una nuova avventura della bella Konoko. Forse questa volta Lara ha davvero trovato una rivale degna di lei.



► Siete tristi perché avete già finito *Oni*? Tranquilli, *Oni 2* è già in fase di sviluppo!

Colpo di scena all'E3

Non è ancora sicuro al 100%, ma sembra che all'E3 (la fiera dei videogiochi che si terrà a maggio a Los Angeles) la Sony presenterà una versione giocabile di tre dei suoi titoli più attesi: *World Rally Championship 2001*, *Wipeout Fusion* e *The Getaway*! Se questa indiscrezione verrà confermata, allora questi capolavori potrebbero arrivare nei negozi prima della fine dell'anno... Magari!!!



▲ Nella vita non c'è nulla di più incerto delle date d'uscita dei giochi Sony!!!

Made in Japan
di Banzai Kibi Chan



 **Le ultime novità e notizie dalla terra del Sol Levante, presentate dal nostro unico Banzai Kibi Chan!**

Sugoi ryou! La quantità di giochi usciti nel corso del mese più pazzo dell'anno è stata veramente spropositata! Tutti i miei sudatissimi risparmi sono praticamente esauriti, ma in compenso mi trovo la casa piena di confezioni di giochi per PS2. Ho acquistato recentemente anche il simulatore di scuola-guida della Hudson Soft che vi ho presentato il mese scorso. Beh, dovete sapere che il vostro Kibi non ha ancora preso la patente! Unten ga kirai desu... Imparare i meccanismi della guida divertendosi è una trovata geniale. Se anche a scuola mi avessero insegnato la matematica e la storia con i videogiochi, sarebbe stato anni luce più divertente...shikata ga nai ka! Dopo mesi di freddo intenso e giornate passate a sgranocchiare snack sotto il kotatsu (non che non mi piaccia ragazzi!), ecco arrivare la primavera i suoi odori delicati di ciliegio in fiore che invitano i Giapponesi a uscire fuori dalle tane e a entrare in comunione con la natura. Ieri era l'equinozio di primavera, chiamato in Giappone "Shunbun no Hi", un fantastico giorno di festa che ho trascorso insieme alla mia fidanzatina (quella che assomiglia a Hikaru di *Tokimeki Memorial 2*...).
Ma i profumati petali di Sakura che volteggiavano magicamente nell'aria non sono riusciti a farmi dimenticare gli ultimi giochi usciti per la console della Sony. He, he, ehe, non vedevo l'ora di tornare a casa la sera per continuare la partita a *Kurukuru Marumaru*...Baka datte? Non riesco proprio a resistere lontano dai videogiochi, perché?





▲ Ecco a voi il cartellone pubblicitario di *Taiho Shichau Zo!* Che ve ne sembra?



▲ Prima di ripartire all'attacco, è meglio recuperare energia con una bella porzione di Isobeyaki!

Sister Princess



Imouto ga irimasen ka? Se il vostro sogno è sempre stato di avere una tenera sorellina a cui confidare i segreti dell'infanzia, potreste provare una gioia immensa giocando alla nuova avventura sviluppata dai ragazzi della Stack. *Sister Princess* è già un manga di successo pubblicato sulla rivista Dengeki G's Magazine e ora è pronto a ottenere altrettanto successo tra i possessori della console 32-bit Sony. Il giocatore sarà un ragazzo che ha dodici sorelle minori. Una di esse vive addirittura all'estero, quindi per contattarla dovrete necessariamente spedirle e-mail tramite computer. Avrete a disposizione un mese di tempo per cercare di ritrovare l'amore fraterno perduto. Per approfondire i rapporti con le vostre sorelle sarà necessario invitarle da qualche parte oppure inviarle una e-mail composta di parole dolci e appropriate. I contenuti delle lettere influenzeranno il futuro svolgimento della storia, quindi attenzione a formulare le frasi più adatte al personaggio che avrete di fronte! Tanoshisou da yo ne!

Prodotto	Media Works
Sviluppo	Stack
Genere	Avventura
Data di uscita	Disponibile



▲ Lo stretto grado di parentela che vi lega alle ragazze non vi permette di andare oltre al puro sentimento fraterno...



▲ Questa graziosa fanciulla si chiama Shiroyuki, ovvero "Biancaneve" in giapponese.



▲ In questa schermata potrete dare un'occhiata alle e-mail ricevute. I messaggi delle fanciulle potrebbero nascondere preziosi consigli!



▲ Al termine della lezione potrete girare per la città alla ricerca di un incontro fortuito con una delle vostre graziose sorelline!



LA PUBBLICITÀ DEL MESE



Ricominciamo!

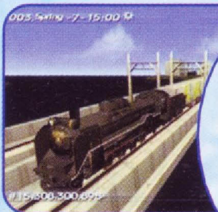
Lo slogan che pubblicizza l'uscita di *Final Fantasy* per Wonderswan Color è a dir poco geniale. Sullo sfondo possiamo ammirare un barman con il viso preoccupato e la proprietaria del club con in mano la console portatile della Bandai. Considerando il camion pieno di mobili e accessori, si presuppone che i due siano stati appena sfrattati o siano nel bel mezzo di un trasloco verso nuove destinazioni.

Lo slogan invece dice "1 kara yarinaosou", che tradotto suona come "ricominciamo da 1". Il senso è quello di "ricominciare da zero", "ricominciare da capo", cercando sempre di migliorare quello che si è fatto fino a quel momento. Proprio come il rifacimento del primo episodio di *Final Fantasy*...

A-Train 2001

Prodotto Artdink
Sviluppo Artdink
Genere Simulazione
Data di uscita Disponibile

Tetsudou no sekkeishi ni natta kibun! Con quest'ultima edizione del noto simulatore gestionale di treni della Artdink apprenderete i segreti per migliorare la vivibilità e il sistema di trasporti cittadino. In caso di aumento della popolazione bisognerà intensificare linee e aumentare la frequenza del servizio. Se vi trovate davanti a un improvviso spopolamento di una zona, dovrete essere pronti a sopprimere alcune linee e a concentrare i vostri capitali sugli altri quartieri che compongono la città. Grazie alla collaborazione con 50 aziende del settore, la Artdink ha potuto inserire nel gioco mezzi e vagoni realmente esistenti, riprodotti con una cura maniacale per il dettaglio. Utilizzando l'inedita funzione Snapshot, potrete scattare fotografie agli impianti che avete realizzato e conservarle in una sorta di galleria di immagini delle vostre opere. Kanpeki na sekkeishi ni nareru ka na?





▲ **Se allargate l'inquadratura sulle stazioni, potrete ammirate i passeggeri che aspettano il loro treno in prossimità dei binari.**



▲ **Questa nuova versione di *A-Train* può contare su un motore grafico decisamente più veloce di quello visto nel predecessore.**

Taiho Shichau Zo!

Prodotto Pioneer
Sviluppo Hamster
Genere Avventura/Simulazione
Data di uscita Disponibile

Rouya ni tojikomete yaru ze! Se il vostro sogno nel cassetto è sempre stato quello di diventare un agente della polizia, ignorare l'ultimo titolo della Hamster potrebbe rivelarsi un errore fatale. Tratto dal fumetto poliziesco del maestro Fujishima (autore noto qui da noi non solo per la serie di "Sei in arresto!", ma anche per il manga "Oh mia dea"), *Taiho Shichau Zo!* appartiene al genere delle avventure grafiche "alla giapponese", quindi con tante belle schermate in alta risoluzione e altrettanto affascinanti tenenti in gonnella da ammirare con cura! L'avventura procede alternando due sezioni diverse, l'Adventure Mode, durante il quale dovrete interrogare gli indiziati per venire a conoscenza di importanti dettagli, e il "Patrol Mode", nel corso del quale dovrete inseguire i colpevoli a bordo di una scattante volante della polizia. Il bravissimo illustratore Fujishima ha preparato tre nuovi personaggi per questo nuovo appuntamento della serie, tra i quali spicca una graziosa collega di nome Chiharu. Shirizu no fan no minasama, kanarazu kai na!



▲ **Con l'uso dell'alta risoluzione, le illustrazioni hanno acquistato un ulteriore fascino.**



▲ **Ecco a voi la piantina della città. Con la vostra macchina potrete girare liberamente per tutti i quartieri che compongono la metropoli.**



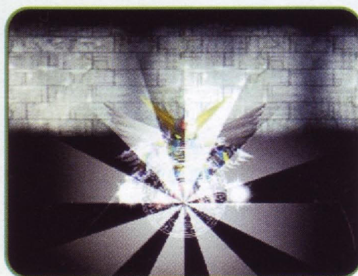
▲ **In alto a destra vengono visualizzate la data, l'ora e le condizioni meteorologiche. Nei due quadranti al centro compaiono i visi delle fanciulle protagoniste.**

SD Gundam Eiyuuden

Chi ga sawaide iru zo! Chissà a quanti di voi starà ribollendo il sangue alla notizia di questo nuovo gioco della Bandai che ha per protagonisti i suoi robot più famosi. Per la precisione, questa volta è il turno della versione deformata (Super Deformed, appunto) di *Gundam* e compagnia bella, visto che andrete a controllare personaggi del calibro di Knight Gundam e Musha Gundam. Nel gioco andrete a seguire la storia del giovane Oren a bordo del suo mezzo da combattimento "G Dragoon Soul". Con questo deciderà di partecipare al più importante torneo di combattimento tra robot del suo paese. Le battaglie si svolgeranno su arene limitate, provviste di elementi sporgenti e muri da sfruttare per parare i missili avversari. Alla fine di ogni incontro potrete personalizzare il vostro mech acquistando nuove armi presso il negozio della città. Se riuscirete a terminare il gioco con Oren, si sbloccheranno due ulteriori personaggi e, quindi, due nuove storie interamente da giocare! Moete kita zo!



Prodotto Bandai
Sviluppo Bandai
Genere Azione/GDR
Data di uscita Disponibile



▲ Prima di ogni incontro potrete girare liberamente per la città alla ricerca di informazioni sui prossimi avversari.



▲ Ogni mezzo sarà provvisto di un portentoso attacco speciale. Toccherà a voi capire il momento giusto per usarlo!

Cellulari 3D?!

La J-Phone, azienda leader della telefonia mobile giapponese, ha presentato in questi giorni la nuova linea di telefonini che prevede di commercializzare a partire dal prossimo giugno. Questi prodigi della tecnica monteranno un tecnologico microchip a 32-bit chiamato "Mascotte Capsule Engine" e capace di generare ben 500 poligoni che si muovono alla velocità di 20 fotogrammi al secondo. Durante la conferenza stampa la J-Phone ha svelato ai presenti l'esistenza di un contratto che la lega alla Bandai. Nei prossimi mesi vedremo infatti videogiochi e programmi per i telefonini sviluppati dalla casa di *Gundam* e caratterizzati da una fluidissima grafica poligonale. Date un'occhiata alle prime demo mostrate nel corso del party di presentazione!



HOT IN JAPAN

Gensou Suikogaiden Vol. 2

È uscito finalmente il secondo capitolo della saga parallela di *Gensou Suikoden*. I personaggi sono praticamente gli stessi del gioco di ruolo, ma il genere è cambiato radicalmente. Questa volta infatti seguiremo le vicende di Nash e compagni sotto forma di testo, in un'avventura testuale dalla sceneggiatura particolarmente curata. Questo secondo volume si apre con il viaggio di ritorno del protagonista Nash nella città natale di Crystal Baree. A metà strada si imbatte in una bizzarra compagnia circense che sta dando spettacolo in un caratteristico paesino. Tutto comincerà dai vicoli di questa località, fino ad arrivare alle più affollate capitali dove si concentra il potere militare del regno. Interessante la presenza di numerosi bivi nella storia. In questo modo potrete rigiocare più volte l'avventura fino a collezionare tutte le scene preparate dagli sviluppatori. Subete atsumerareru ka na?







◄ Nel volume 2 di *Gensou Suikogaiden* ritorna la compagnia circense capeggiata da Bolgan. Nash ha appena incontrato la dolce Eiri.



Prodotto Konami
Sviluppo KCET
Genere Avventura testuale
Data di uscita Disponibile



► Nel villaggio dove siete arrivati si sta tenendo un banchetto per festeggiare il risveglio della natura dopo una stagione di neve.

Il Migliore secondo Kibi



Super Robot Taisen Alpha Gaiden

Prodotto Banpresto
Sviluppo Banpresto
Genere Strategico
Data di uscita Disponibile



Hachijuunendai no robotto wa puresute ni saitoujou! Il termine "Gaiden" in giapponese significa "episodio parallelo", "serie parallela". Quest'ultima fatica della Banpresto è un autentico passo avanti rispetto ai vecchi episodi della serie. Come al solito si tratterà di effettuare battaglie su campi di battaglia divisi in caselle. Ogni volta che eseguirete una tecnica speciale, vedrete il vostro mech attaccare l'unità nemica in una sequenza altamente spettacolare. I ragazzi della Banpresto hanno scelto di mantenere il sistema di "Jukurendo", in base al quale la difficoltà delle missioni cambia in base alla vostra bravura. Il computer è infatti capace di leggere il livello delle vostre strategie e di ottimizzare la difficoltà delle sfide. Se sarete capaci di elaborare strategie perfette, il computer vi proporrà battaglie più complesse, che vi consentiranno, una volta completate, di entrare in possesso di personaggi e mech segreti. La seconda novità di questo seguito è il cosiddetto "Engo System". In pratica nel corso della battaglia potrete supportare i compagni in difficoltà. Con la funzione "Engo Kougeki" potrete effettuare un attacco combinato con i vostri amici, infliggendo un danno maggiore al robot avversario.

Con l'"Engo Bougyo", invece, potrete proteggere i compagni che si trovano in una condizione critica (valore della difesa basso o punti ferita in via d'esaurimento), portandovi nelle loro vicinanze e parando il colpo nemico con l'ausilio del vostro scudo.

Per finire vi voglio rivelare che in *Alpha Gaiden* sono stati inseriti anche i protagonisti di altre quattro serie robotiche, come per esempio "Ginka Senpuu Buraiga" o "Kidou Shinseiki Gundam X". Meccha tanoshisou da yo ne!





▲ La confezione speciale del gioco della Banpresto contiene una lunga serie di bonus, come delle splendide tavole illustrate dei più famosi robot giapponesi.



▲ Le animazioni dei personaggi sono state implementate. Immancabili le voci degli stessi doppiatori delle serie animate.



Ganbare Goemon Daiedo Daikaiten



Uffa (si fa per dire...)! Non faccio in tempo a finire un episodio di *Goemon* che già è pronto un nuovo, entusiasmante capitolo della saga! Per questo ennesimo appuntamento i ragazzi della Konami hanno preferito la grafica bidimensionale ai poligoni. I protagonisti dell'avventura sono sempre i mitici Goemon, Ebisumaru, Sasuke e l'affascinante Yae.

Il nemico di questa puntata è un folle re soprannominato "Risaikuru" (corrispondente alla parola inglese "Recycle", "Riciclaggio" in italiano), che ha riempito la capitale Edo di nemici puzzolenti composti da sporcizia nauseabonda. Il pazzo monarca ha inoltre rapito la dolce principessa Hime e il signore del castello di Edo.

Sukutte ageru yo! Il gioco è diviso in tre sezioni principali, ovvero il "Town Field", dove potrete parlare con gli abitanti del villaggio per ottenere preziosi consigli sulle future strategie, l'"Atletic Field", dove si svolge l'azione vera e propria, e infine la fase di combattimento a bordo dell'intramontabile mech "Goemon Impact".

Kono gemu wo osusume shimasu yo!



◀ Il contatore visualizzato in alto indica l'energia del boss. In basso a destra è segnato il vostro carburante, mentre il numero in alto a sinistra indica le monete in vostro possesso.



Prodotto Konami
Sviluppo Konami
Genere Platform
Data di uscita Disponibile

Prodotto	Konami
Sviluppo	Konami
Genere	Puzzle
Data di uscita	Disponibile

Tokimeki Memorial 2 Taisen Puzzle Dama

Hinoshita Hikari ga kawaii yo ne! Avete amato alla follia il simulatore di fidanzate più popolare dell'universo? Beh, ora è arrivato il momento di mettere le mani sul puzzle game tratto da *Tokimeki Memorial 2*, che proporrà al giocatore le stesse affascinanti fanciulle dell'omonima avventura. Per quanto riguarda la meccanica di gioco, è stato preso evidentemente come modello il classico della Compile *"Puyo Puyo"*. Dovrete infatti cancellare coppie di sfere, mettendo in fila più palline dello stesso colore. Per ottenere un maggiore punteggio, sarà fondamentale realizzare concatenamenti tra più file di sfere. Secondo le ultime voci, sembra proprio che la Konami abbia preparato una nuova sigla cantata (iniziale e finale) per questo divertente puzzle game. Hayaku kai ni itte ne!



▲ Il ranocchio racchiuso nella cornice in mezzo allo schermo vi darà informazioni sulle combo realizzate.





▲ Prima di effettuare la manche vera e propria, assisterete a una divertente scenetta di dialogo tra i protagonisti.

Gadget del mese

Per promuovere al meglio la nuova versione di *Code: Veronica*, la Capcom ha fatto le cose veramente in grande. Saprete già tutti dell'esistenza di una confezione speciale del gioco contenuta in una lussuosa valigetta d'alluminio. Beh, la Capcom ha deciso di accompagnare l'uscita del gioco con la nuova linea di action figure di Claire e compagni. Goran kudasai!



Realizzato dai ragazzi della Mobydick, questo fantastico modellino ci propone una Claire Redfield un po' diversa dal solito, con un bel vestito di pelle nera che riporta la scritta "Let me live". In vendita a 2780 yen a partire da metà marzo.



Anche l'action figure di Chris Redfield è curata dalla Mobydick. Qui lo vediamo mentre imbraccia un portentoso lanciarazzi. Sempre 2780 yen.



Ecco qui la versione originale di Claire Redfield riproposta ancora una volta dalla Mobydick. Il pugnale che tiene fissato sulla spalla può essere sfilato dalla custodia. Il costo di questo gioiello da collezione è di 2780 yen.



Nuova edizione del Tyrant protagonista di *Bio Hazard 2*. Per portarvelo a casa dovrete lasciare al negoziante 3200 yen (circa 50 mila lire).



Se vi sembra di averlo già visto da qualche parte, vi sbagliate di grosso! Questa nuova edizione del Super Tyrant è provvista di articolazioni che consentono al modellino di assumere le più svariate posizioni. Prezzo fissato sui 3200 yen.

Trizenon

I responsabili di *Dog of Bay* (un bizzarro gioco musicale uscito per PS2 che ha per protagonisti dei cani dalle sembianze umane) hanno appena commercializzato la loro ultima fatica, una specie di laser game all'ennesima potenza basato su una popolare serie robotica in onda sul canale TBS. Il gioco si chiama *Trizenon* e, come ho già detto, è caratterizzato da un giocabilità piuttosto ridotta. Per mandare avanti la storia dovrete semplicemente eseguire i comandi che vengono visualizzati sullo schermo, in perfetto stile *Dragon's Lair*. Se fallirete nell'inserimento del comando, la barra d'energia scalerà di una tacca. Raggiunto il valore zero, vi ritroverete inevitabilmente davanti la scritta Game Over. Ochikomanaide ne! Se riu-



Eve The Fatal Attraction

Dopo l'incredibile successo ottenuto dal prequel *"Eve Zero"*, la C's Ware è pronta per lanciare il seguito ufficiale della serie di *Eve*, sottotitolato *"The Fatal Attraction"*. Dare ni yuuwaku sareru no? Anche in questo nuovo capitolo ritroveremo gli stessi carismatici protagonisti dei predecessori: l'investigatore privato Kojirou Amagi e la prorompente agente in gonnella Marina Houjou. Al detective arriverà presto una richiesta da parte del direttore della Andou, una importante azienda giapponese. L'incarico consisterà nel proteggere le due figlie gemelle del magnate, minacciate dagli scagnozzi di una associazione malavitosa. La bella Marina se la dovrà invece vedere con un serial killer che continua a seminare panico nella capitale con omicidi degni i Hannibal the Cannibal. Le due storie più volte si andranno a incrociare, fino a confluire in un finale a sorpresa. I cinque CD sui quali è registrato il gioco garantiscono una longevità sopra la media. Hayaku Marina no sugata ga mitai yo ne!

Non poteva mancare l'elemento erotico che ha reso celebre questa serie. Tra un caso e l'altro sarete gli spettatori di alcune scene a dir poco piccanti!

Prodotto C's Ware
Sviluppo Game Village
Genere Avventura poliziesca
Data di uscita Maggio 2001





Le due sorelline figlie del presidente della Andou. Che cosa si nasconderà mai dietro quel sorrisino tenero e innocente?

I 10 PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

[al momento della stampa]



一 1. Extermination (Sony)
二 2. Sister Princess (Mediaworks)
三 3. Pilot ni Narou! 2 (Victor)
四 4. Z.O.E. (Konami)
五 5. Fever 4 Sankyo (ICS)
六 6. Onimusha (Capcom)
七 7. A- Ressha de Ikou 2001 (Artdink)
八 8. Tenkuu no Resutoran Hallo Project (Media Factory)
九 9. Bloody Roar 3 (Hudson Soft)
十 10. Hajime no Ippo (ESP)

scirete a portare a termine i sotto-giochi inseriti tra una scena e l'altra, potrete ripristinare i valori dell'energia. Mi sento di consigliare questo gioco a tutti gli amanti dell'animazione giapponese che non disprezzano affatto il genere (in via d'estinzione...) dei laser game!

Prodotto Marvelous Entertainment
Sviluppo Marvelous Entertainment
Genere Laser Game
Data di uscita Disponibile



I disegnatori di *Trizenon* prendono in giro i protagonisti delle più note serie robotiche giapponesi!



Lady Oscar o la sosia della popolare spadaccina francese?

Ultime uscite per PlayStation

TITOLO	CASA	GENERE	USCITA
KuruKuruMaruMaru	Hudson Soft	Guida	1 Marzo
SD Gundam Eiyuuden	Bandai	Combattimento	1 Marzo
Tenkuu no Resutoran Hallo Project	Media Factory	Party Game	1 Marzo
Ongaku Tsukuru 3	Enterbrain	Utility	8 Marzo
Sister Princess	Mediaworks	Avventura	8 Marzo
Zerachan Puzzle Pittatto Pea	Affect	Puzzle	15 Marzo
Capcom Generation Dainishuu	Capcom	Compilation	15 Marzo
Dance Dance Revolution 4th Mix	Konami	Musicale	15 Marzo
Tokimeki Memorial 2 Taisen Puzzle Dama	Konami	Puzzle	15 Marzo
Buttubushi	Selen	Puzzle	15 Marzo
One Piece Grand Battle	Bandai	Azione	15 Marzo
Mutekiou Trizenon	MAE	Anime Interattivo	15 Marzo
Gensou Suikogaiden Vol.2	Konami	Avventura	22 Marzo
Monster Farm Jump	Tecmo	Azione	22 Marzo
Taiho Shichau zo!	Pioneer	Avventura	29 Marzo
Sentimental Graffiti	Nec	Avventura	29 Marzo
Ganbare Goemon Daiedo Taikaiten	Konami	Platform	29 Marzo
Tokimeki Memorial 2 Substories Vol.2	Konami	Avventura	29 Marzo
Beat Mania the Sound of Tokyo	Konami	Musicale	29 Marzo
Super Robot Taisen Alpha Gaiden	Banpresto	Strategico	29 Marzo

Checkpoint

Il Calendario delle Uscite PSMANIA



Abbiamo elencato tutti i giochi per PlayStation di cui avevamo notizia e li abbiamo divisi in due sezioni, una per le uscite USA e una appositamente dedicata alle uscite in Italia. Ora sapete quando iniziare a stressare il vostro negoziante di fiducia!

La Classifica Europea

Lo specchio mensile dei giochi per PlayStation più venduti

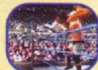




Un gioco come questo non può che entrare in classifica in prima posizione!



1 ▶ Final Fantasy IX



2 ▶ **WWF Smackdown 2:** Questo titolo non può resistere all'onda d'urto del nuovo lavoro Square!



3 ▶ **Driver 2:** Perso anche il secondo posto, *Driver 2* si deve accontentare del bronzo...



4 ▶ **FIFA 2001:** Inossidabile, questo *FIFA 2001*. Chissà per quanto resterà in classifica!



5 ▶ **Buzz Lightyear of Star Command:** Arriva al quinto posto alla velocità della luce!



6 ▶ **Tony Hawk's Pro Skater 2:** Questo mese il buon Tony perde le due posizioni appena guadagnate.



7 ▶ **Medal of Honor: Underground:** Due posizioni in meno anche per il nostro ammazza-nazisti preferito...



8 ▶ **Spyro: Year of the Dragon:** Il draghetto si assesta all'ottava posizione.



9 ▶ **The World is not Enough:** Bond su PSOne non è un capolavoro... e perde parecchi posti.



10 ▶ **Tomb Raider: Chronicles:** Allarme Croft, allarme Croft! Che arrivi presto la nuova generazione su PS2!

La Classifica dei Lettori

La ragazza più sexy

Cari PSManiaci, è tempo di votare per eleggere la ragazza più sexy del fantastico mondo PlayStation. La sfida si preannuncia davvero infuocata... Riuscirà la bella Lara Croft a sostenere l'assalto di tutte le altre donne fatali dei videogiochi? A questa domanda solo voi potete dare risposta, sommergendoci di e-mail all'indirizzo:

psmcharacter@playpress.com.

Le regole sono semplici: si vota un nome solo! Che altro aggiungere? Scrivete, scrivete, scrivete!!!



Giochi in Uscita in Italia

Ecco i giochi che presto potrete trovare sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia. Le date ci vengono fornite direttamente dai distributori, quindi non prendetevela con noi se ci dovessero essere dei ritardi nell'uscita di un gioco.

PSX

CDVERTE

Kiss Pinball	Flipper	Aprile
Black & White	Strategico	Maggio
Hidden & Dangerous	Azione	Maggio
Lemmings	Puzzle	Maggio
Motocross	Corse	Maggio

CTO

Hell Boy	Avventura	TBD
World's Scar. Police Chase	Corse	Aprile

HALIFAX

Army Men: Portal Runner	Azione	Aprile

INFOGRAMES

Technomage	Azione	TBC
L. T. Sheep Dog'n Wolf	Azione	Aprile
UEFA Challenge	Calcio	Aprile
Digimon	???	Aprile
L. T.: Ralph Wolf all'Attacco	Azione	Maggio
Alone in the Dark 4	Survival horror	Maggio
Asterix Crazy Tournament	Azione	Maggio
Tin Tin	Azione	Settembre

SONY

Time Crisis: Project Titan	Sparatutto con pistola	Aprile
C-12 Final Resistence	Avventura	Aprile
Formula One 2001	Corse	Aprile

UBI SOFT

Batman: Gotham City Racer	Corse	Aprile
Jade Cocoon	GDR	Aprile
Killer Loop	Corse	Aprile
R.S.: Rogue Spear	Sparatutto 3D	Aprile
Harvest Moon	GDR	Aprile
Dukes of Hazzard	Corse	Aprile
Inspector Gadget	Platform	Aprile

PS2

CDVERTE

Operation Winback	Azione	Aprile
4 x 4 Evolution	Corse	Maggio
Duke Nukem	Sparatutto 3D	Maggio
Hidden & Dangerous 2	Azione	Agosto
Champions League	Calcio	Agosto
Ragnar (Rune)	TBC	Agosto
Specops 2	TBC	Agosto
GTA 3D	TBC	Agosto
Austin Powers	TBC	Agosto

CTO

Starwars: Starfighter	Azione	TBC
Clive Barker's Undying	Avventura	Aprile
007 The World is not Enough	Sparatutto 3D	Aprile
Quake III Revolution	Sparatutto 3D	Aprile
Tiger Woods PGA Tour 2001	Golf	Aprile

HALIFAX

Bomberman	???	Aprile
Evolva	???	Aprile
Force of One	???	Aprile
Galleon	???	Aprile
Mud Sweat and Gears	???	Aprile
V Room	???	Aprile
Z.O.E. - Zone of the Enders	Azione/Strategia	Aprile
Army Men: Portal Runner	Azione	Aprile

INFOGRAMES

Unreal Tournament	Sparatutto 3D	Aprile
Gauntlet: Dark Legacy	Azione	Maggio
Uefa Challenge	Sport	Giugno
Supreme Riders	Sport	Giugno
24 Ore di Le Mans	Corse	Giugno
Wacky Races	Corse	Giugno
Test Drive Off Road: Wide Open	Corse	Agosto
Nikita	???	Settembre
Alone in the Dark 4	Survival horror	Settembre
C.A.R.T. Fury	Azione	Settembre
Artic Thunder	Azione	Ottobre
MSX	Sport	Ottobre
Spy Hunter	Azione	Novembre
Riders	Sport	Novembre
Legion: Legend of Excalibur	Azione	Dicembre

UBI SOFT

Disney: Il Libro della Giungla	Musicale	Aprile
Tokyo High. Challenge 2	Corse	Aprile

Giochi in Uscita in USA

PSX

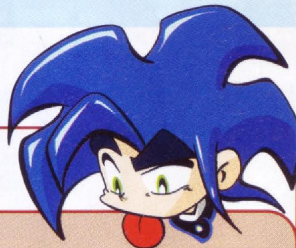
Batman: Gotham City Racer	Corse	Ubi Soft
Buffy the Vampire Slayer	Avventura	Fox Interactive
Mat Hoffman's Pro BMX	Sportivo	Activision
Planet of the Apes	Azione	Fox Interactive
Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix	Sportivo	Acclaim
Time Crisis: Project Titan	Azione	Namco
Looney Tunes Sheep Raider	???	Infogrames
Twisted Metal Kids	Azione	SCEI
Hoshigami: Ruining Blue Earth	Strategia	Atlus Software
Point Blank 3	Azione	Namco
World's Scariest Police Chases	Azione	Fox Interactive
Formula One 2000	Corse	Midway
King of Fighters 99 Millennium Battle	Azione	Agetec
X-Men: Mutant Wars	Azione	Activision
RollerJam	Sportivo	Electronic Arts
Dragon Warrior VII	GDR	Enix

PS2

World Destruction League: War Jetz	Azione	3DO
Portal Runner	Azione	3DO
Big Wave Surfing	Sportivo	Acclaim
Shadow Man: 2econd Coming	Azione	Acclaim
Heroes of Might and Magic	Strategia	3DO
Escape From Monkey Island	Avventura	LucasArts
Crazy Taxi	Azione	Acclaim
Star Wars: Super Bombad	Corse	Lucas
Cool Boarders 2001	Azione	SCEI
Dark Cloud	GDR	SCEI
Gauntlet: Dark Legacy	Azione	Midway
Red Faction	Azione	THQ
Gran Turismo 3	Corse	SCEI
Twisted Metal: Black	Azione	SCEI
NBA Street	Sportivo	Electronic Arts
World Sportivo Car	Corse	Empire Interactive
Monster Rancher 3	Strategia	Tecmo
NASCAR Heat	Corse	Hasbro Interactive
Giants: Citizen Kabuto	Avventura	Interplay
Championship Motocross 2002	Corse	THQ
The Avventures of Cookie and Cream	Azione	Agetec
Spin: Sprint Car Racing	Corse	SCEI
Motor Mayhem	Corse	Infogrames
Thunderbirds	Simulazione	SCI
Eternal Blade	GDR	Mattel Interactive
Gunslinger	Azione	Activision
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Avventura	Eidos Interactive
Formula One 2001	Simulazione	SCEI
Lotus Extreme Challenge	Corse	Virgin Interactive
Test Drive Off Road: Wide Open	Corse	Infogrames
Extermination	Azione	SCEI
Resident Evil Code: Veronica X	Avventura	Capcom
Le Mans 24 Hours	Corse	Infogrames
Bass Fishing	Simulazione	THQ
Cart Fury	Corse	Midway
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Azione	Namco
ESPN X Games Skateboarding	Sportivo	Konami
Silent Hill 2	Avventura	Konami
ESPN NFL Prime Time	Sportivo	Konami
Half-Life	Azione	Sierra Studios
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Avventura	Eidos Interactive

La Classifica PS2

I giochi più venduti della nuova console





1 ▶ Oni



2 ▶ **SSX:** Deve cedere le armi *SSX*, cui rimane la medaglia d'argento.



3 ▶ **Knockout Kings 2001:** Tempo di colpire duro... *Knockout Kings* arriva sul podio!



4 ▶ **Moto GP:** Altra novità in classifica grazie a questo spettacolare gioco di corse!



5 ▶ **TimeSplitters:** Perde due posizioni *TimeSplitters*, ma rimane uno tra i titoli più venduti.



6 ▶ **FIFA 2001:** La serie *FIFA*, pur perdendo due posti, rimane in classifica, a differenza del rivale *ISS*.



7 ▶ **Tekken Tag Tournament:** Crollo verticale per l'arcinoto picchiaduro, che sprofonda fin qui!



8 ▶ **Smuggler's Run:** *Smuggler's Run* pigia sul freno finendo in ottava posizione.



9 ▶ **Dynasty Warriors 2:** Arriva in classifica anche il confuso picchiaduro della Koei.



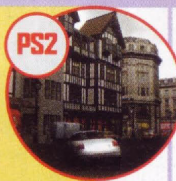
10 ▶ **Midnight Club:** Resta in fondo alla classifica *Midnight Club*... che abbia finito la benzina?!?

I PIÙ ATTESI DA PSMANIA



PS2 **1 ▶ Metal Gear Solid 2**

Non c'è dubbio: *MGS2: Sons of Liberty* sarà il titolo più atteso fino al momento della sua uscita! La demo è disponibile comprando *Zone of the Enders*... che aspettate?!?



PS2 **2 ▶ The Getaway**

Questo gioco sembra veramente straordinario. Modelli umani bellissimi, macchine stupende... meraviglioso! Preparatevi a vivere un'esperienza unica!



PS2 **3 ▶ Tomb Raider Next Generation**

Lara torna tra noi in un'avventura completamente diversa dalle precedenti. La curiosità ci sta divorando, cercate di capirci...



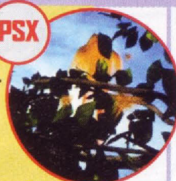
PS2 **4 ▶ Silent Hill 2**

Quando farete ritorno a Silent Hill, le vostre notti diverranno insonni e l'incubo sarà realtà! Il terrore sta per colpire più devastante che mai e PSMania sarà in prima fila!



PS2 **5 ▶ Soul Calibur II**

Strano parlare di *Soul Calibur*, eh? Un tempo i possessori di Dreamcast si vantavano di questo picchiaduro, ma ora la fortuna ruota... e stavolta tocca alla PS2!



PSX **6 ▶ Dragon Quest VII**

La più popolare serie fantasy della Enyx sbarca in Occidente con il suo settimo capitolo. Riuscirà a bissare il successo ottenuto nella terra del Sol Levante?



PSX **7 ▶ Tales of Eternia**

Non abbiamo ancora una data ufficiale d'uscita di questo seguito del grande *Tales of Destiny*, ma già non stiamo più nella pelle all'idea di seguire le gesta di Rid!



PSX **8 ▶ Dance Dance Revolution Euromix**

Si torna in pista a ballare con tutti i maggiori successi della disco music occidentale! Noi già ci siamo tolti le scarpe (e si sente...)!



PS2 **9 ▶ Baldur's Gate: Dark Alliance**

Finalmente un GDR diverso dal solito... Questo nuovo capitolo della saga di *Baldur's Gate* dimostrerà che i giochi di ruolo per console non sono tutti uguali!



PSX **10 ▶ Volfoss**

Una vera abbuffata di GDR attende i giocatori dotati di PSOne... e questo *Volfoss*, della mitica Namco, è sicuramente uno dei migliori. Consigliato a chi ama la strategia.

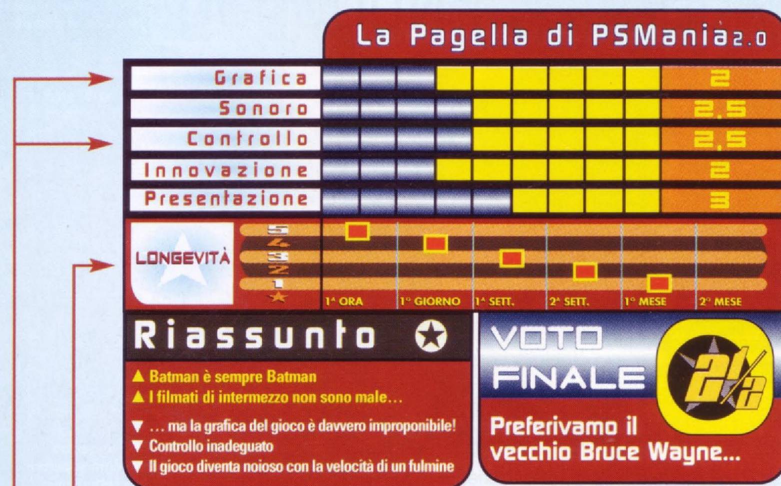
Recensioni

Le più oneste, sicure, imparziali recensioni disponibili sul pianeta terra

Anche se la PlayStation è la migliore console del mondo non significa che tutti i suoi giochi riescano col buco. Le nostre recensioni fanno una radiografia degli ultimi titoli, in modo da farvi sapere quali vale la pena comprare e quali lasciar perdere.

Giochi del Mese

CHIARO E SEMPLICE, NELLO STILE PSMania 2.0



Questo è il Riassunto Gioco. Una serie di note brevi per i pigroni che non vogliono leggere l'intera recensione.

Grazie alla sezione Longevità, con un veloce sguardo potrete scoprire quanto vi terrà impegnato questo gioco. Molti titoli sono divertenti all'inizio, ma perdono consistenza dopo poche ore di gioco. Altri c'è bisogno di tempo per capirli e apprezzarli. Un 5 significa che ci giocherete senza interruzioni, mentre 1 vuol dire che il gioco è già praticamente in un cassetto.

Queste sono le categorie che reputiamo le più importanti quando si giudica un gioco. Ognuna è classificata con un voto da 1 a 5.

La Scala di Giudizi di PSMania 2.0

Qui a PSMania vogliamo farvi sapere che prendiamo le recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati e delusi dopo l'acquisto di un pessimo gioco (e di questi tempi non è facile riuscire a farseli cambiare dai negozianti). Così, quando ci prepariamo a recensire un gioco, continuiamo a farci la stessa domanda: "Valeva la pena di spenderci quelle centomila lire tanto faticosamente risparmiate?!?". Per sintetizzare il valore generale del gioco, abbiamo deciso di usare una scala di giudizi a cinque stelle. Abbiamo optato per questa soluzione per evitare fastidiose speculazioni sui classici giudizi in percentuale. Così, se assegnamo cinque stelle a un gioco, garantiamo che non potrà deludere nessuno, quindi potrete comprarlo a scatola chiusa!

Il Vero Volto di un Voto


Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!


Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!


Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.


Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.


Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.

Info

Tenete d'occhio queste icone per scoprire altre caratteristiche del gioco


Lingua gioco


Numero giocatori



Numero CD



Numero DVD



Ogni mese sceglieremo il gioco migliore tra quelli recensiti e lo premieremo col titolo "Gioco del Mese". In questo modo, anche se più titoli avranno lo stesso voto, saprete subito qual è il più meritevole.

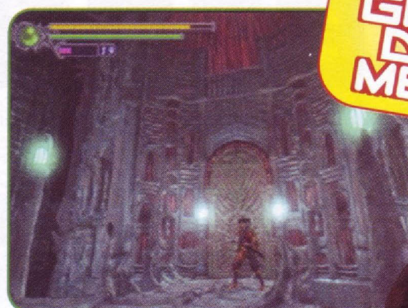


Prodotto Capcom
Sviluppo Capcom
Tipo Survival Horror

PSmania 2.0 GIOCO DEL MESE

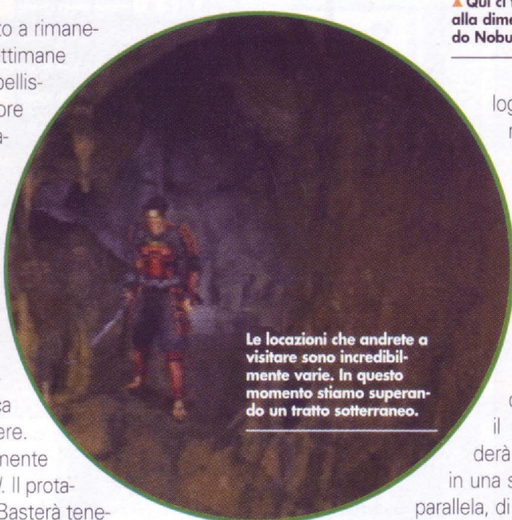
Onimusha

Samurai e principesse nel Giappone di Nobunaga



▲ Qui ci troviamo davanti al portale che conduce alla dimensione parallela dove si rifugia il perfido Nobunaga.

Il nuovo survival horror della Capcom è riuscito a rimanere in testa alle classifiche per ben quattro settimane consecutive. Le avventure di Samanosuke e della bellissima principessa Yukihime hanno conquistato il cuore dei giocatori giapponesi, vuoi per il fascino dei protagonisti, vuoi per le fantastiche sequenze in computer grafica inserite nei punti più importanti dell'avventura. Ma cosa si nasconde dietro un aspetto incredibilmente curato e una colonna sonora da film holliwoodiano? Giocabilità allo stato puro o una manciata di combattimenti frustranti alla *The Bouncer*? Per fortuna *Onimusha* si trova in una posizione diametralmente opposta rispetto al picchiaduro della Dream Factory. L'avventura medioevale dalla Capcom è divertente da giocare, frenetica al punto giusto e piena di enigmi facoltativi da risolvere. Il sistema di controllo è una versione sensibilmente migliorata di quello usato nella serie di *Resident Evil*. Il protagonista è ora capace di girare intorno a un nemico. Basterà tenere premuto il pulsante di guardia e abbassare a destra o sinistra la leva analogica. All'inizio dell'avventura Samanosuke è un semplice samurai, dotato di tanto coraggio e di una discreta forza fisica, due virtù che comunque non bastano per andare contro un esercito di demoni assetati di sangue umano. Dopo aver assistito alla cruda scena del rapimento di Yukihime, il giovane guerriero perderà i sensi per ritrovarsi in una specie di dimensione parallela, di fronte a un fantasma della stirpe di Genma. Da questa entità riceverete l'incarico di sconfiggere le creature diaboliche che hanno infestato il castello di Inabayama e di abbattere una volta per tutte il diabolico Nobunaga, resuscitato dal misterioso GilderStain. Vi verrà consegnato un guanto speciale capace di risucchiare le anime delle creature. Ogni volta che ucciderete un nemico, potrete così prelevare il suo spirito. Tre sono le fonti di energia che fuoriescono dalle carcasse delle creature. Quella gialla vi consentirà di curare i punti



Le locazioni che andrete a visitare sono incredibilmente varie. In questo momento stiamo superando un tratto sotterraneo.





▲ Il giovane Samanosuke ha appena ricevuto il bracciale magico capace di risucchiare le anime dei demoni.



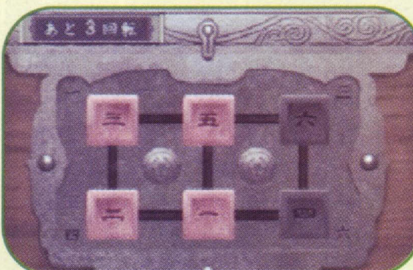
▲ Se riuscirete a terminare il gioco recuperando il 50% delle Keiseki (pietre luminose), potrete rigiocare l'avventura indossando uno spassoso costume da Panda.

Dentro il forziere niente...

Lungo il tragitto che vi porta al castello di Inabayama, vi capiterà senz'altro di vedere dei forzieri chiusi a chiave. Per aprire il lucchetto di queste misteriose casse dovrete risolvere un puzzle che ricorda vagamente lo "spaccaquindici". Buona fortuna!



◄ Che cosa si nasconderà mai dentro questa cassa? È ora di dare inizio alle operazioni di scasso!



▲ Per risolvere questo enigma avrete a disposizione tre tentativi. In caso di fallimento dovrete ricominciare tutto da capo.

▼ In questo caso dovrete rispondere a una domanda composta da geroglifici per aprire il forziere. Riuscirete a decifrare quei misteriosi segni?



Tre spade per un samurai...

Il prode Samanosuke può combattere con tre spade diverse. Quella appartenente all'elemento del fulmine, quella in cui si cela lo spirito del fuoco e, infine, la katana che sprigiona le forze del vento. Potrete potenziare ogni arma fino al terzo livello d'esperienza. Ogni volta che trovate un punto di salvataggio, selezionate la seconda voce (potenziamento dell'arma). Potrete spartire i punti d'esperienza non solo tra le armi, ma tra tutti gli oggetti in vostro possesso.



▲ Per eliminare questi organismi luminosi che vi sbarrano la strada dovrete utilizzare la spada corrispondente al loro colore.



▲ La spada verde racchiude in sé la forza devastante del vento. Con essa potrete lanciare un incantesimo in grado di colpire anche i nemici più in lontananza.

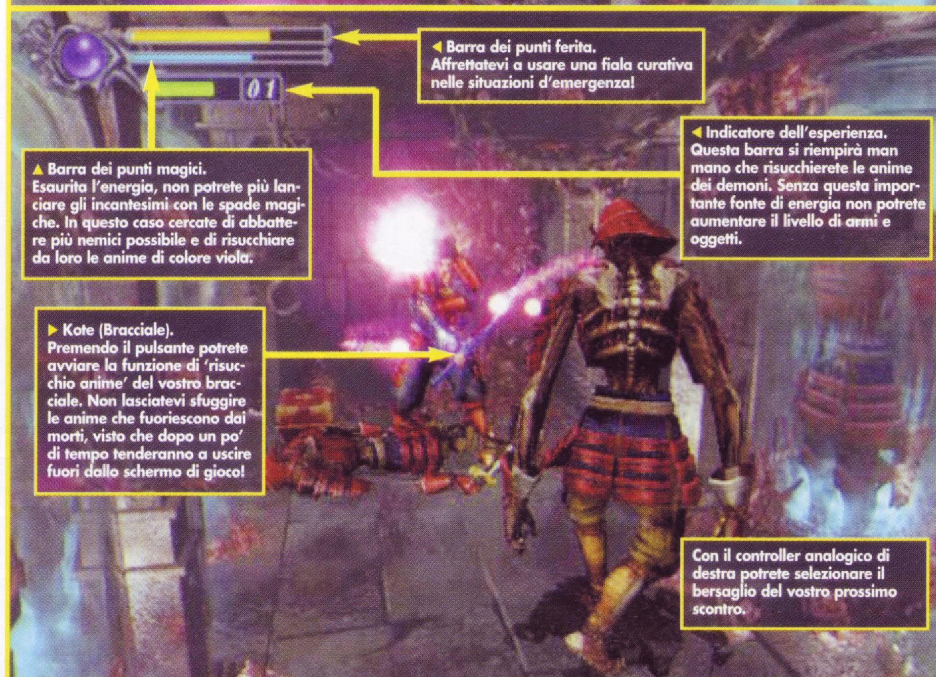


▲ La katana rossa è quella che ha l'attacco magico più potente. L'unico suo punto debole consiste nel tempo che occorre per lanciare l'incantesimo.



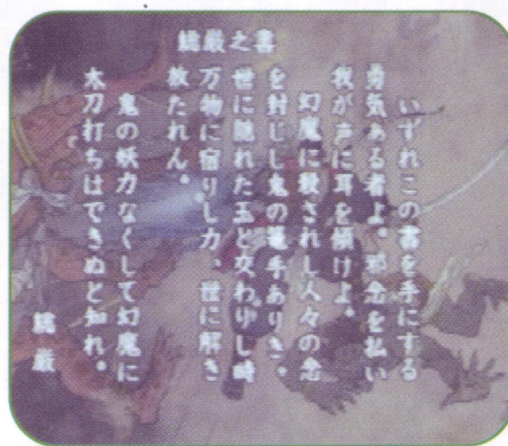
▲ La prima spada che otterrete è proprio quella del fulmine. Con essa è possibile effettuare una veloce combo di attacchi concatenati.

PSMania Breakdown Uno sguardo al gioco in azione

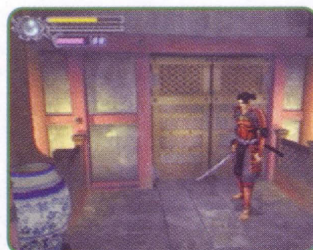


ferita, quella viola i punti magici (che vi saranno utili per effettuare le tecniche speciali), e infine quella di color blu vi permetterà di potenziare le armi e gli oggetti in vostro possesso. Per superare alcune parti dell'avventura dovrete calarvi nei panni di un secondo personaggio, una affascinante ninja di nome Kaede. Questa, oltre a essere caratterizzata da un'agilità decisamente più elevata, è capace di usare oggetti inutilizzabili da Samanosuke (come delle chiavi speciali che riescono ad aprire qualsiasi lucchetto). Se dovessimo proprio criticare *Onimusha*, potremmo dire che si è data poca importanza alla sceneggiatura per favorire l'azione. I dialoghi inoltre sono davvero troppo corti! L'altra critica che si può muovere nei confronti del nuovo survival horror della Capcom è la totale assenza dei controlli analogici. Per quale motivo non si è scelto di sfruttare l'estrema sensibilità del dual shock? Muovere l'agile Samanosuke sfruttando il solo controller digitale non è semplicissimo, soprattutto all'inizio.

In definitiva ci sentiamo di promuovere a pieni voti questa nuova fatica della Capcom. La longevità non è delle più alte, ma fino a che dura, *Onimusha* è in grado di regalare ore di divertimento sfrenato, all'insegna della grande giocabilità inaugurata dal filone di *Resident Evil*!



▲ Nel corso dell'avventura entrerete in possesso di lettere e documenti che vi forniranno ulteriori dettagli sulla storia.



▲ Alcuni elementi dei fondali possono venire distrutti con la spada. Avete notato i vasi disposti vicino al muro?

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	4
Sonoro	5
Controllo	4
Innovazione	3
Presentazione	5



Riassunto

▲ I filmati lasciano senza parole!
▲ Azione adrenalinica
▲ Extra gustosissimi...
▲ Colonna sonora particolarmente azzeccata
▼ Avremmo gradito una grafica interamente poligonale...
▼ Il gioco non supporta il controller analogico

VOTO FINALE 4

Quando i samurai del Giappone feudale incontrano il genere dei survival horror... Un'esperienza da non perdere!

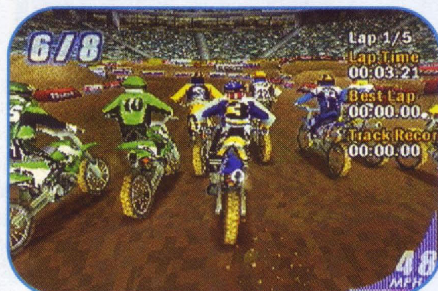
Prodotto EA | Tipo Corse
Sviluppo EA

Supercross

Ricky Carmichael può dormire sonni tranquilli



L'arrivo in redazione di *Supercross* non ha suscitato un grosso entusiasmo. I giochi di motocross non sono mai stati la nostra passione, ma il prodotto Electronic Arts possiede alcune caratteristiche piuttosto interessanti. *Supercross* offre 55 diversi eventi da portare a termine, una modalità Freestyle nella quale potrete esercitarvi liberamente nelle acrobazie (35 differenti) e un'opzione per creare da zero il vostro pilota. Oltre 20 arene di gara si dividono nelle due classi indoor e outdoor. Per la precisione dodici sono interne, quattro sono stadi all'aria aperta, due sono tracciati da motocross all'aperto e quattro sono circuiti Freestyle. Dopo aver imparato la maggior parte delle acrobazie, potrete passare ai comandi avanzati, come il tasto R1 che permette di far girare la moto in aria. Il tasto L1 serve invece a dare una breve spinta supplementare alla moto e si rivela particolarmente utile durante le gare.



Il momento della partenza è uno dei più delicati dell'intera gara!

Come già accaduto per altri titoli di questo genere, alcuni difetti impediscono a *Supercross* di essere il gioco di corse enduro definitivo. La grafica ad esempio diventa troppo confusionaria a causa del numero di moto su schermo, e la gestione dei salti soffre di alcuni difetti.



Prendendo una rampa alla velocità sbagliata cozzerete contro la sua parte superiore, fermandovi sul posto mentre gli altri vi supereranno senza problemi. Perdere una gara condotta al meglio per una cosa del genere è decisamente irritante. Per il resto *Supercross* è divertente da giocare, veloce, immediato e molto vario. Se solo fosse stata fatta più attenzione alla grafica...

La Pagella di PSMania 2.0

Voce	Voto
Grafica	2
Sonoro	4
Controllo	4
Innovazione	3.5
Presentazione	3

LONGEVITÀ: 1ª ORA, 1° GIORNO, 1ª SETT., 2ª SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

- ▲ Divertente e veloce quanto basta
- ▲ Effetti sonori ottimi e commento puntuale
- ▲ Moltissimi circuiti e acrobazie
- ▼ La grafica è davvero imperdonabile
- ▼ Una colonna sonora decente non avrebbe sfigurato

VOTO FINALE 3½

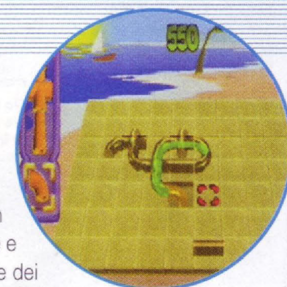
Grafica sotto la sufficienza, ma il gioco in doppio lo rende una buona scelta.

Prodotto Empire | Tipo Puzzle
Sviluppo Empire

Pipemania 3D

Perché non si riesce mai a trovare un idraulico?

Scaldate le dita, c'è un nuovo e frenetico puzzle game in circolazione, *Pipemania 3D*! La storia di questo gioco (se di storia si può parlare) vede il mondo in pericolo a causa di una melma verde che minaccia di sommergere tutta l'umanità. Solo una cosa può salvare la razza umana... una serie di tubi che facciano defluire il fluido fuori dal pianeta! Lo scopo del giocatore è quindi quello di creare un sistema di tubature in grado di contenere la melma verde fino all'apparizione del cratere di drenaggio. Il giocatore ha a disposizione una serie di tubature che entrano in gioco una dopo l'altra come nel mitico *Tetris* e deve sistemarle nel modo più appropriato per dirigere il flusso. I pezzi possono essere piazzati ovunque, per cui potete formare delle sezioni isolate e collegarle in seguito a piacimento. All'inizio del gioco avrete litri e litri di melma verde, più ne verserete meno ne finirà nella buca e meno punti prenderete. *Pipemania 3D* comprende 50 livelli ambientati in varie isole a tema. Progredendo nel gioco la sfida diventa sempre più difficile, con ostacoli che rendono più duro piazzare le tubature e molti potenziamenti da raccogliere. Ci sono anche dei livelli bonus che dovranno essere sbloccati prima di poter essere affrontati. *Pipemania 3D* è ispirato a un divertente gioco uscito nel lontano 1988. L'originale vendette moltissime copie e vista la qualità di questa riedizione non possiamo che immaginare un successo simile per l'ultima fatica Empire.





▲ Una situazione apparentemente senza via d'uscita... sarà megmio inentarsi qualcosa.



▲ L'infame liquido scorre nelle tubature e spetterà a voi convogliarlo nella giusta direzione!

La Pagella di PSMania 2.0

Voce	Voto
Grafica	2.5
Sonoro	3
Controllo	4
Innovazione	3.5
Presentazione	3

LONGEVITÀ: 1ª ORA, 1° GIORNO, 1ª SETT., 2ª SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

- ▲ Sistema di gioco semplice ma coinvolgente
- ▲ Giocato in due diventa quasi eterno
- ▼ Non aspettatevi una grafica sbalorditiva
- ▼ *Tetris* e *Puzzle Bubble* sono nettamente superiori

VOTO FINALE 3½

Il ritorno di un grande classico... Prendere o lasciare!









Ring of Red

Un titolo originale che lascia l'amaro in bocca...

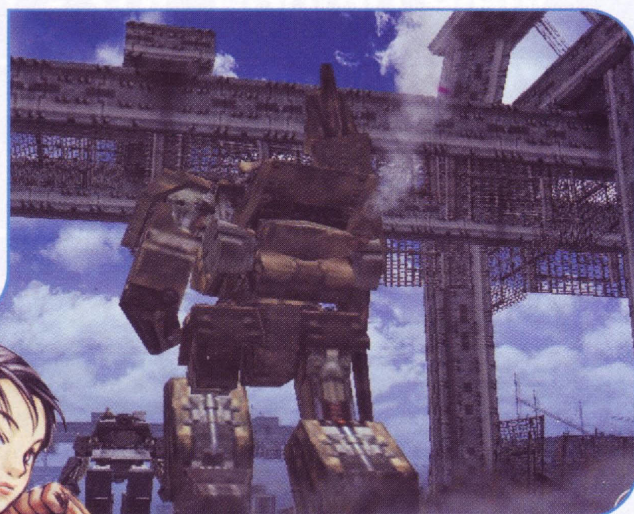
A quanto pare i titoli strategici non hanno ancora trovato la propria dimensione su PS2. *Kessen* della Koei ha deluso le aspettative degli appassionati e anche questo *Ring of Red*, nonostante i numerosi spunti interessanti, non riesce a migliorare di molto la situazione.

Questo nuovo gioco della Konami si svolge in un realistico mondo alternativo, nel quale alla fine della Seconda Guerra Mondiale il Giappone si trova diviso in tre regioni, controllate rispettivamente dalle forze della Nato, da un governo di coalizione e dall'Unione Sovietica.

I protagonisti del gioco sono gli AFW, mech da guerra sviluppati nel corso del conflitto dalle varie potenze. Voi sarete a capo di un gruppo di AFW del Sud e in seguito a un incidente (non vogliamo rivelarvi nulla...), dovrete entrare in territorio nemico e compiere la vostra missione disperata.

Al di là della caratterizzazione grafica dei robot (veramente realistici!) e alla splendida atmosfera di guerra che pervade tutto il gioco, l'aspetto più importante per valutare *Ring of Red* è il sistema di combattimento. Possiamo subito dirvi che i programmatori hanno concepito alcune trovate molto originali. Gli scontri sono un misto tra azione a turni e in tempo reale. In pratica i movimenti delle truppe si svolgono tramite la classica griglia bidimensionale, ma per gli scontri (purtroppo tutti uno contro uno...) si passa a una visuale in 3D del mech. Ed è proprio questa seconda fase che non ci ha convinti molto. Potrete muovere avanti e indietro il vostro AFW, dare comandi alle truppe di fanteria che vi supportano (grande idea!), attivare uno dei vostri attacchi speciali o aprire il fuoco sui soldati nemici o sull'unica robotica con cui vi state scontrando. Eppure ci sono aspetti della struttura di gioco che proprio non riusciamo a mandare giù... Tutto si svolge a una lentezza esasperante, il sistema di puntamento ci sembra un po' fuori luogo e gli attacchi a disposizione delle unità non sono poi molti. Questo significa che dopo qualche missione, il rischio della ripetitività diventa molto molto concreto... E anche i personaggi e i dialoghi non sono il massimo. Per fortuna il commento sonoro è epico ed evocativo al punto giusto, anche se mancano sequenze parlate. *Ring of Red* non è insomma il titolo strategico che i fan attendevano, anche se il suo elevato livello di difficoltà saprà comunque regalare ai giocatori una sfida avvincente.



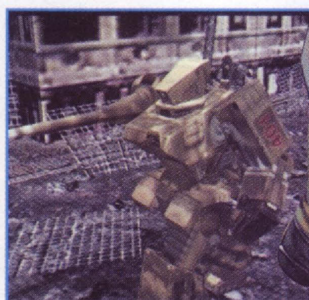


▲ Le strutture e gli AFW sono dannatamente dettagliati. Vi sembrerà di trovarvi in mezzo a un vero teatro di guerra.





▲ La percentuale indica la probabilità di colpire. Ma senza il giusto tempismo, andrete comunque a vuoto.



▲ Questo è l'AFW di Weizzegger.

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	3,5
Sonoro	3,5
Controllo	4
Innovazione	4
Presentazione	4,5

LONGEVITÀ	1ª ORA	1° GIORNO	1ª SETT.	2ª SETT.	1° MESE	2° MESE
	5	4	4	3	2	

Riassunto

▲ Trama e premessa assolutamente originali
▲ Sistema di combattimento innovativo
▲ Commento sonoro in perfetto standard Konami
▼ Qualche difetto di natura tecnica
▼ Alla lunga risulta ripetitivo

VOTO FINALE



Tante buone idee sprecate



Time Crisis: Project Titan

Namco: bersaglio centrato!

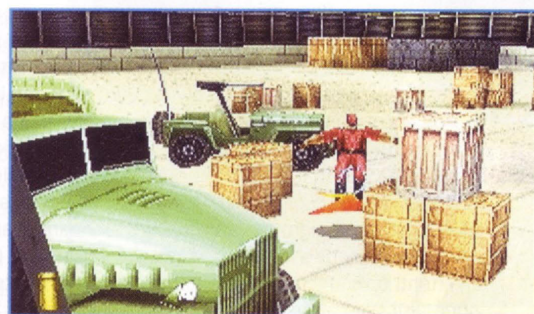
È possibile che la Namco abbia migliorato un gioco già al limite della perfezione? Dopo i primi venti/trenta minuti di gioco, la risposta non può che essere un soddisfatto "Sì", ma sul lungo periodo le cose cambiano... Ancora una volta vi troverete nei panni di un unico uomo, tale Richard Miller, incaricato di sconfiggere un'intera armata, in questo caso il sindacato criminale Wild Dog. Richard viene ingiustamente accusato dell'omicidio del presidente Serrano di Carruba e i suoi capi gli danno 48 ore per scoprire il colpevole prima di consegnarlo alle autorità. Lottando contro il tempo con in palio la sua libertà, ancora una volta Richard si lancia in una missione devo il tempo è l'elemento critico! La più grande innovazione di *Time Crisis* è il tasto per prendere copertura. Invece di limitarvi a correre dietro a un oggetto, potrete scegliere il punto verso cui spostarvi e uscire allo scoperto con la semplice pressione di un tasto sulla GunCon. Come sempre dovrete sparare sei colpi, ripararvi e ricaricare. Semplice e brillante!

Nel corso degli scontri con i boss, alcune frecce ai lati dello schermo vi indicheranno i punti di copertura più efficaci. Un'altra brillante idea (così semplice che sembra impossibile che nessuno ci abbia mai pensato prima) è il contatore di bersagli colpiti in alto a sinistra dello schermo. Colpendo tre nemici di fila, il contatore apparirà e continuerà a segnalare i colpi andati a segno fino al primo proiettile mancato. Questo elemento aggiunge tensione alle sparatorie e crea (in modo del tutto naturale) divertenti gare tra amici per ottenere il record del maggior numero di colpi messi in fila. Se vi interessa, il record redazionale di PSMania è di 78 bersagli centrati... Sinceramente non pensavamo che *Project Titan* potesse essere all'altezza dei primi giochi della serie (anche perché la Namco ha tenuto segreto il progetto), invece è addirittura meglio. Alcune regole portanti della serie sono rimaste immutate, come i migliori bersagli rappresentati dai nemici in rosso. Sparando a ripetizione i nemici continueranno a rotolare e come al solito le sessioni troppo intense vi causeranno male alle dita e ai polsi. Gli sparatutto sono un genere molto trascurato ultimamente, ma la Namco ha dimostrato ancora una volta di essere maestra in questo genere. La presenza di una trama e la struttura di gioco intensissima hanno sempre permesso a *Time Crisis* di posizionarsi ai posti più alti delle classifiche di categoria. *Project Titan* possiede tutta la giocabilità dei primi episodi ed è coinvolgente e intenso come pochi giochi riescono a essere! L'unico difetto è che non è molto longevo...

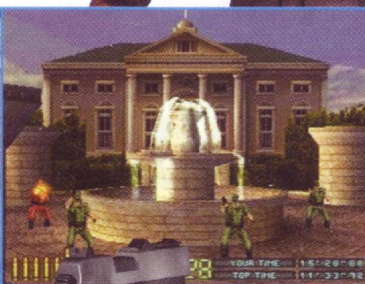


Questi ragazzi sono divertentissimi e sembrano amare particolarmente i ritmi da discoteca...

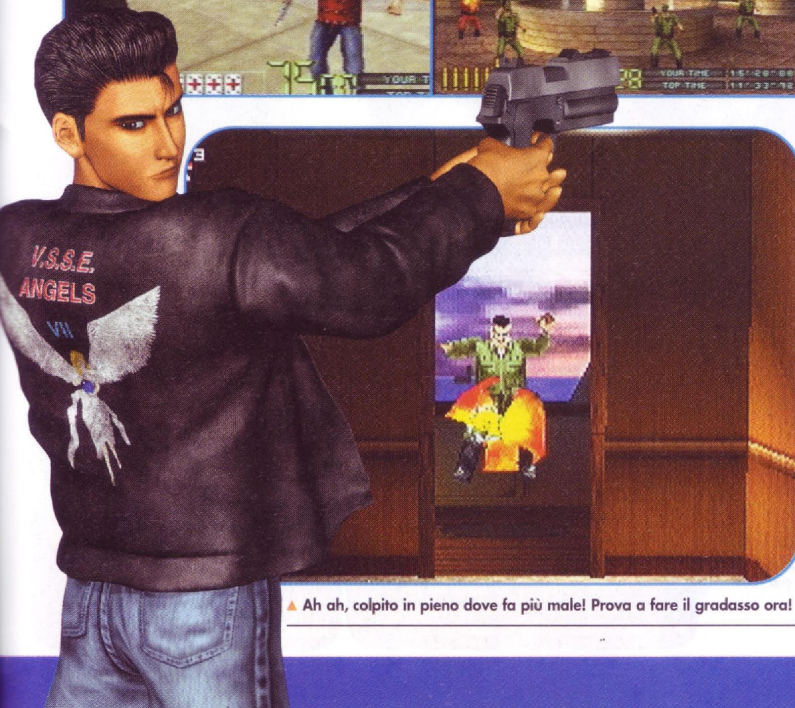




Siete duri come l'acciaio, e così cattivi da fare paura a Terminator.





Ah ah, colpito in pieno dove fa più male! Prova a fare il gradasso ora!

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	5
Sonoro	4
Controllo	5
Innovazione	3
Presentazione	3,5

LONGEVITÀ



Riassunto

▲ Ottima grafica e commento sonoro eccellente
▲ Formula di gioco inossidabile

▼ Mancano elementi innovativi
▼ Una volta finito...

VOTO FINALE



Un ottimo sparatutto, peccato per la longevità...

Prodotto SCEE · Sviluppo Activision · Tipo Simulazione

Sky Odyssey

Lasciate a casa le macchine, oggi si va a scuola di volo!

▲ Coinoscere alla perfezione le condizioni metereologiche è essenziale se non volete imbattervi in improvvisi e pericolosi temporali

Sky Odyssey fa parte di quella categoria di giochi che non tutti attendevano con particolare ansia, ma che alla fine si è rivelata migliore di moltissimi titoli "spacca classifica". Se cercate un gioco che vi permetta di sparare raggi laser e distruggere tutto quello che vi capita di fronte, forse avete sbagliato pagina. Il titolo Sony è una pura e semplice simulazione di volo con tonnellate di missioni e quel pizzico di atmosfera Arcade che non guasta mai. Il sistema di volo è molto realistico e avrete bisogno di un po' di tempo per padroneggiare al meglio gli aerei a disposizione. Se però avrete la pazienza di non mollare e andare avanti, ne ricaverete notevoli soddisfazioni e proseguire nel gioco sarà un piacere. Non mancano divertenti opzioni che si discostano in maniera piuttosto netta dalla simulazione. È il caso ad esempio delle modalità Target e Sky Canvas, nelle quali si deve volare su percorsi predefiniti attraversando punti di controllo ed eseguendo tutte le acrobazie possibili. La modalità Avventura prevede invece il completamento di determinate missioni collocate in diverse ambientazioni, ma lo scopo finale non è solo quello di accumulare punti. Ovviamente rispettare i tempi prestabiliti, volare attraverso i punti di controllo ed eseguire evoluzioni migliorerà il vostro punteggio totale. Aumentando il vostro grado potrete poi conquistare nuovi velivoli segreti e potenziare quelli già disponibili.
Le condizioni atmosferiche giocano un ruolo fondamentale, specialmente quando ci si ritrova a volare attraverso una tempesta o a tentare un rifornimento di carburante con un treno in corsa. Immaginate di volare durante una turbolenza e di dover controllare un aereo che diventerà più o meno ingovernabile a seconda dell'intensità del vento e delle precipitazioni. Riuscirete realmente a "sentire" le differenze tra i velivoli che reagiranno anche in base al peso, alla velocità massima e alla manovrabilità. Le difficoltà di ogni missione dipenderanno anche dalle vostre scelte e in più di un'occasione, scegliere l'aereo giusto farà la differenza tra la vittoria e il fallimento. Tecnicamente parlando non siamo purtroppo su livelli altissimi. La grafica è sotto gli standard, al punto che forse anche la PSOne avrebbe potuto gestire un gioco del genere.
La profondità di campo è piuttosto scarsa e anche i modelli hanno un livello di definizione poco più che discreto... senza contare poi alcuni rallentamenti che appaiono del tutto ingiustificati, visto il basso numero di poligoni mossi. Il reparto sonoro è decisamente più incoraggiante, con effetti ispirati e realistici. Il gioco è quanto di meglio si possa trovare nel suo genere su console, un titolo poco adatto comunque a chi desidera l'azione pura e che sembra diretto soprattutto a chi cerca la simulazione estrema.

▲ Per chi vuole distrarsi dalle solite missioni non c'è niente di meglio di un bel volo libero... ma, che diavolo è quel numero sospeso in aria?

▲ Come dicevamo... volare con il vento contrario e la pioggia battente non è sicuramente la cosa più rilassante del mondo.

La Pagella di PSMania 2.0

Voce	Voto
Grafica	2,5
Sonoro	4
Controllo	4
Innovazione	4
Presentazione	4

LONGEVITÀ: 1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

Riassunto

▲ Sistema di controllo comodo e reattivo
▲ Appassionante ed estremamente vario
40 missioni e molte modalità di gioco

▼ Inizialmente è forse un po' lento, ma poi...
▼ Graficamente non è nulla di impressionante
▼ Se non vi piacciono le simulazioni...

VOTO FINALE 4

Sicuramente un ottimo titolo che non deluderà i fan delle simulazioni di volo



Fear Effect 2: Retro Helix

Il gioco più bollente dell'anno è finalmente arrivato!



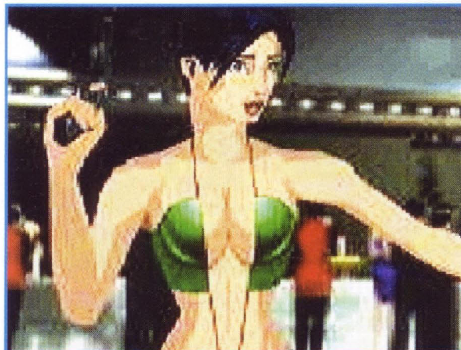
Il primo *Fear Effect* era un gioco difficile da portare a termine, ma comunque molto affascinante, carico d'atmosfera e longevo. Per questo seguito, gli sviluppatori della Kronos hanno puntato molto sul fascino delle due protagoniste, mantenendo piuttosto alto il livello di difficoltà e inserendo molte scene decisamente "piccanti".

Oltre ai personaggi già visti nel primo episodio come Royce Glass, Jakob "Deke" Court e la bellissima e letale Hana Tsu-Vachel, questa seconda avventura introduce una nuova protagonista decisamente piacevole: la bellissima Rain Qin, agente specializzata in infiltrazioni e amica intima di Hana. I personaggi avranno ovviamente una nuova e difficile missione da compiere e la porteranno avanti cercando (inspiegabilmente) di togliersi i vestiti durante lo scorrere dell'avventura... fortunatamente stiamo parlando solamente delle due protagoniste femminili.

Retro Helix è ambientato in un periodo precedente a quello del primo *Fear Effect*. Non che la cosa abbia molta importanza, dato che la formula di gioco è rimasta praticamente identica.

La salute dei personaggi è ancora una volta rappresentata da una barra chiamata Fear Meter, che misura il loro grado di paura. Ogni colpo subito farà aumentare la frequenza dei loro battiti cardiaci e quando la tensione arriverà al cosiddetto "punto di non ritorno", il gioco finirà.

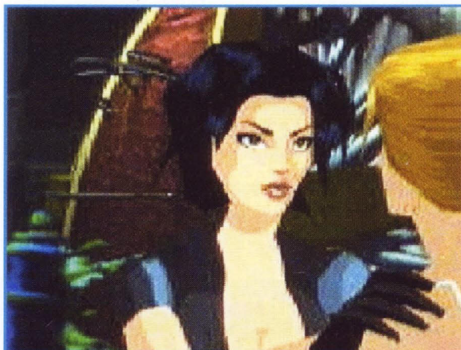
Con 5 personaggi da controllare alternativamente e una serie di locazioni che vanno da Hong Kong al quartiere Hell's Kitchen di New York, è facile immaginare che le cose si faranno ben presto complicate. Durante l'avventura vedrete letteralmente scorrere fiumi di sangue (virtuale), tonnellate di proiettili sibilare in ogni parte dello schermo e il vostro livello di adrenalina subirà in più di un'occasione delle enormi impennate. Il sistema di controllo non ha subito particolari rivoluzioni. Pur non essendo perfetto, controllare i personaggi è sicuramente più semplice che in precedenza e anche il puntamento automatico delle armi è notevolmente più preciso. L'avventura non sarà comunque una passeggiata, con la morte in agguato dietro ogni angolo e le distrazioni (a volte fatali) causate dal fascino delle due eroine. Numerosi colpi di scena, personaggi affascinanti e una storia molto intrigante sono gli elementi portanti di *Retro Helix*, elementi che secondo noi ne decreteranno quasi sicuramente il successo.



▲ Hana ha già scalzato Lara nella nostra classifica delle eroine più sexy dei videogiochi.



▲ Sembra che la ragazza conosca bene questo giochetto!



▲ A volte le donne sanno essere veramente molto discrete...





▲ Hana si è già pentita di aver regalato a Rain quel nuovo tagliaerba.

La Pagella di PSMania 2.0

Voce	Voto
Grafica	4,5
Sonoro	3,5
Controllo	3,5
Innovazione	3,5
Presentazione	4,5

Longevità: 1^ ora · 1° giorno · 1^ sett. · 2^ sett. · 1° mese · 2° mese

Riassunto

▲ Stile grafico davvero impareggiabile
▲ Ottima caratterizzazione dei personaggi
▲ Trama interessante e coinvolgente
▲ Difficile quanto basta, ma...

▼ ... Alcune fasi sono inutilmente frustranti
▼ Alcuni enigmi sono davvero troppo banali

Voto finale



Un'avventura affascinante, sexy e intensa. Provatelo e non ve ne pentirete!

Prodotto Electronic Arts Tipo GDR
Sviluppo Delphine

Darkstone

Il malvagio Drakk distruggerà indisturbato il pianeta? Dipende da voi...

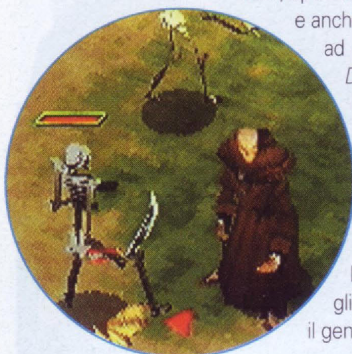


▲ E questi ceffi da galera sarebbero gli eroi? Poveri noi...



▼ Co raggio fatti sotto, non temi la potenza dei miei cristalli?

Se ci chiedessero di associare tre elementi ai giochi di ruolo, probabilmente risponderemmo al volo draghi, magia e stregoni. *Darkstone*, nella migliore tradizione fantasy, possiede in abbondanza tutti e tre questi protagonisti. La storia coinvolge un feroce drago di nome Drakk, che date le sue manie di grandezza decide di evocare il potere malvagio di un monolito in grado di succhiare la forza vitale degli uomini. Ovviamente solo voi insieme al vostro compagno di avventura, potrete fermare i suoi malvagi piani raccogliendo sette cristalli magici. *Darkstone* si impegna davvero pochissimo per offrire qualcosa di nuovo agli appassionati di GDR. Magia, draghi, pozioni, streghe e gnomi vi faranno compagnia lungo l'avventura senza però darsi un gran da fare per catturarvi nell'atmosfera del gioco. Purtroppo riuscire a controllare gli spostamenti dei protagonisti è un'impresa davvero dura, specialmente in battaglia. I loro movimenti sono troppo veloci e anche il deprimente sistema di inquadrature non aiuta certo ad avere una visione ottimale delle scene. A favore di *Darkstone* gioca sicuramente la generazione casuale di dungeon e un piacevole sistema di combattimento in tempo reale. Le missioni necessarie a completare il gioco sono 8 (prese a caso da un totale di 22), il che vuol dire locazioni e missioni differenti in ogni partita. Tutto qui, non vi attendete picchi di creatività o chissà che altro, *Darkstone* è così... prendere o lasciare! La leggerezza della storia e della realizzazione tecnica non gli consentono di ottenere un voto più alto, ma se vi piace il genere provate a dargli un'occhiata.



La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	2,5
Sonoro	2
Controllo	2
Innovazione	2
Presentazione	3



Riassunto

▲ I patiti del fantasy lo troveranno discreto
▲ Ottima longevità garantita dai labirinti casuali

▼ Graficamente si è visto di molto meglio
▼ Colonna sonora decisamente poco ispirata
▼ Sistema di controllo ostico

Voto Finale 2½

Un gioco troppo datato, che ha il difetto di dover competere con *Final Fantasy IX*

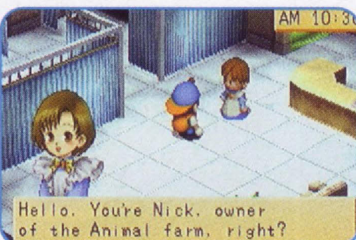

Prodotto Ubi Soft Tipo GDR/Simulazione
Sviluppo Natsume


Harvest Moon: Back to Nature

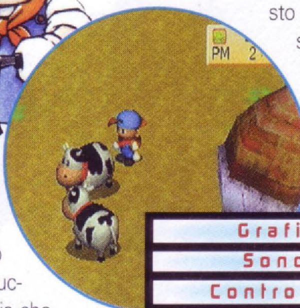
Chi ha detto che la vita di campagna è rilassante?



Harvest Moon è un gioco decisamente strano, senza il minimo accenno di violenza, boss di fine livello, raggi laser o cose simili. La storia infatti si svolge intorno a un giovane personaggio, a cui il nonno, prima di morire, affida l'incarico di portare avanti la vecchia fattoria per farla rifiorire. Il vostro compito sarà dunque quello di impegnarvi, lungo un arco di tre anni, a riportare la proprietà alla bellezza di un tempo. Se riuscirete con successo nell'impresa, il sindaco del villaggio vi consegnerà le chiavi della fattoria che quindi diventerà vostra a tutti gli effetti. Da quel momento in poi ne sarete gli assoluti padroni e potrete... beh, potrete continuare a lavorarci. In pratica, la meccanica di gioco si basa solamente sul lavoro e sullo sfruttamento delle risorse. Dovrete comprare semi, mietere raccolti, vendere le uova deposte dalle vostre galline, mungere le mucche e così via.
Dopo aver cominciato a eliminare le sterpaglie nei primi campi, dovrete ripulire il resto dell'area... sarà un lavoro molto duro e noioso, ma qualcuno deve pur farlo! Oltre a questo, potrete comperare sementi ed equipaggiamento dagli abitanti della città. Tutti i personaggi del gioco sono ben disposti ad aiutarvi e ci sono molti negozi in cui fare la spesa. Inoltre, c'è anche un ospedale utilissimo nel caso di incidenti sul lavoro! Nonostante a volte possa diventare piuttosto monotono, il titolo Ubi Soft rappresenta sicuramente una ventata di novità nel panorama di giochi PlayStation. La presenza di molti mini-giochi, come la pesca, contribuisce in maniera piuttosto efficace a rendere varia l'esperienza di gioco, e chi ha voglia di scoprire tutti i segreti di questo titolo dovrà avere a disposizione moltissimo tempo. *Harvest Moon: Back to Nature* non piacerà a tutti, ma se volete svagarvi senza dover per forza salvare il mondo, questo gioco potrà sorprendervi.



▲ Durante il gioco incontrerete molte dolci fanciulle come questa...



La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	3
Sonoro	3
Controllo	4
Innovazione	3,5
Presentazione	3



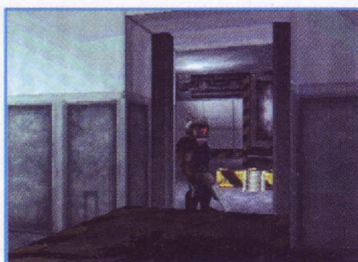
Riassunto

▲ Il miglior capitolo della serie, per veri appassionati
▲ Milioni di cose da fare, lo giocherete per settimane

▼ La sua estrema originalità potrebbe non piacere a tutti
▼ Per poterlo portare a termine serve molta pazienza... ... forse anche troppa!!!

Voto Finale 3

Se avete apprezzato i precedenti capitoli vi farà impazzire, altrimenti... lasciate perdere!



▲ Anche in questo episodio ritroverete l'umorismo demenziale tipico del Duca...

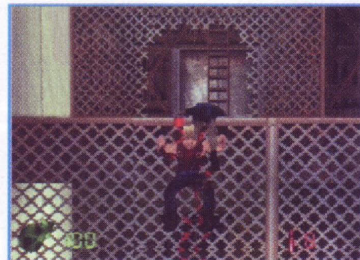
Duke Nukem: Land of the Babes

Il Duca è tornato. Molto, molto più cattivo di prima!

Tempo fa, *Duke Nukem* era una delle migliori serie su PlayStation, piena di umorismo e con un'azione avvincente e frenetica. Dati i precedenti viene spontaneo chiedersi cosa sia successo a Duke, visti i difetti di quest'ultimo gioco: grafica scialba, azione ripetitiva e mancanza di personalità affliggono infatti questo ritorno del Duca su PlayStation. Lo stesso Duke è diventato un personaggio piatto. Le sue battute e pose non sono più divertenti come prima, sono anzi datate e ridicole al punto di diventare fastidiose.



Il gioco è ambientato sulla Terra del futuro, dove tutti gli uomini sono stati eliminati dagli alieni allo scopo di incrociare la loro razza con le donne umane. Una forza di resistenza femminile è riuscita a mandare un messaggio indietro nel tempo per chiedere l'aiuto di Duke, che ovviamente è più che felice di prestare i propri servigi a un gruppo di donzelle in abiti succinti e pesantemente armate. Dopo aver visto innumerevoli apparizioni di Lara, e di altre eroine come Hana e Rain di *Fear Effect*, queste ragazze non sono così attraenti come si potrebbe pensare, e mancano di personalità a differenza delle eroine citate poco sopra. Il grosso problema del gioco è proprio la mancanza di personalità... Duke è più antipatico che divertente, e in un gioco incentrato sul carattere del protagonista questo è un grosso difetto. La grafica è un altro importante problema. Gli scenari sono grezzi, poco definiti e scialbi, e i poligoni scompaiono spesso e volentieri. Le donne che popolano il gioco di solito sono morte o in posizioni provocanti, ma vagano come delle marionette colte da amnesia. I nemici sono dei giganteschi soldati dalle fattezze di topi o gorilla, più altri sospettosamente simili ai Facehuggers di *Aliens*. Nessuna di queste mostruosità è animata a dovere, e la loro intelligenza è peggio di quella di un pollo che decide di mettersi a dormire sull'autostrada. Quando ci sono più di due miseri nemici su schermo la velocità cala vertiginosamente, e l'azione si riduce ad agganciare il bersaglio e a sparare a raffica per poi ricominciare a vagare nella desolazione degli scenari. *Duke Nukem* sembra proprio arrivato al capolinea. Non ucciso da qualche temibile alieno o recluso in qualche harem da sogno come avrebbe imposto il personaggio, ma ucciso da nemici imbattibili come grafica orribile, giocabilità scarsa e ripetitività generale. In conclusione, non c'è molto da salvare qui. Voltate pure pagina e rivolgete la vostra attenzione a qualcosa di meglio.




▲ Ragazze incatenate in abiti provocanti? Yum...



▲ Duke, puoi anche andare sott'acqua! Sei proprio il nostro eroe!



▲ Sono ragazze come queste che ci spingono ad andare avanti nel gioco... per un po' almeno.



La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	2
Sonoro	2
Controllo	2,5
Innovazione	2
Presentazione	2,5



Riassunto

▲ Pieno di ragazze...

▼ Ripetitivo all'inverosimile
▼ Grafica scialba e poco dettagliata
▼ Umorismo discutibile

VOTO FINALE



Se Duke si è ridotto a questi livelli, è tempo di pensione!

Razor Freestyle Scooter

La copia di una copia non può che essere...



Come certamente saprete, tutti qui in redazione impazziscono per *Tony Hawk*. Il titolo della Activision è il riferimento immancabile nel settore degli sport estremi e ogni volta che arriva un nuovo titolo del genere, il paragone è immediato... Ma questa volta ci troviamo di fronte a una situazione davvero bizzarra. *Razor Freestlyle Scooter* cavalca l'onda del successo dei monopattini che impazzano in tutte le città italiane e propone un'azione frenetica, ma comunque lontana anni luce dalle vette di eccellenza di Mr.900 e della Neversoft. La nostra impressione complessiva è che si tratti di un titolo realizzato in fretta per sfruttare al massimo la moda, senza nessuna idea davvero originale a supportare il tutto. Pensate che il gioco utilizza lo stesso motore grafico di *Grind Session* (spudorato clone del primo *Tony Hawk*), proponendo praticamente lo stesso set di mosse e la stessa struttura di base. L'unica differenza visibile riguarda l'aspetto dei personaggi, decisamente diverso dagli standard. Per esempio potrete controllare un'inarrestabile scimmietta o un robot impazzito. La progettazione dei livelli non offre nulla di particolarmente elaborato. Ritroverete tutti gli elementi tipici dei giochi di skateboard, come rampe, ringhiere e half-pipe. Le acrobazie avranno come sempre un ruolo centrale per accumulare punti e sparse per le aree di gioco troverete alcune ruote da raccogliere per sbloccare personaggi e arene aggiuntive.



▲ È possibile grindare praticamente su ogni oggetto sopraelevato.

◄ La progettazione dei livelli non è molto ispirata...






Da segnalare lo sforzo compiuto dalla Shaba per creare una trama di fondo che collega tra loro i vari livelli... All'inizio del gioco potrete infatti selezionare solo due eroi, visto che gli altri sono stati imprigionati dal malvagio robot Norton. Per liberare i vostri amici dovrete naturalmente affrontare con successo le sfide di ogni livello. Le evoluzioni a vostra disposizione saranno complessivamente 40, tutte combinabili tra loro per creare combo spettacolari. Se avete già *Grind Session, Freestyle Scooter* è praticamente lo stesso gioco, solo un po' più semplice e con altri personaggi. Un prodotto che saprà comunque divertire i fan degli sport estremi, anche se i veterani troveranno la sfida davvero poco impegnativa.



▲ I trick che potrete eseguire sono spettacolari, ma *Tony Hawk* è un'altra cosa...



La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	3,5
Sonoro	3
Controllo	4
Innovazione	2
Presentazione	3

LONGEVITÀ: 1ª ORA, 1° GIORNO, 1ª SETT., 2ª SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

▲ Buon motore grafico
▲ Immediato e divertente

▼ Una copia spudorata di *Tony Hawk*
▼ Mancano idee originali

VOTO FINALE



Un gioco decente, ma del tutto privo di novità

Prodotto Electronic Arts Tipo Sparatutto
Sviluppo Bullfrog

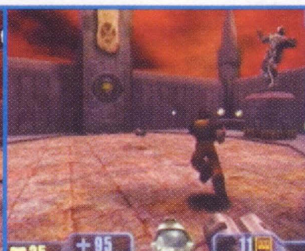
Quake 3 Revolution



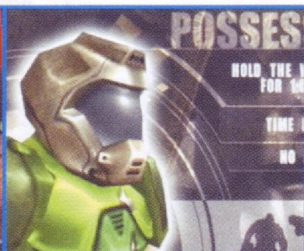
Il capolavoro della iD arriva su PS2, ma è vera rivoluzione?



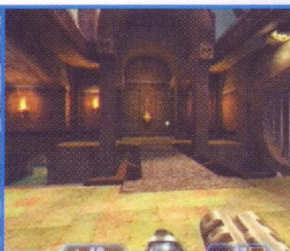
▲ La grafica di *Quake 3 Revolution* non ha nulla da invidiare a quella di un PC dell'ultima generazione.



▲ Oltre alle mappe della versione PC, la Bullfrog ha inserito alcuni nuovi livelli totalmente inediti.



▲ *Quake 3* per PS2 perde il confronto con Unreal Tournament per la mancanza del supporto per mouse e tastiera.



▲ I giocatori controllati dal computer sono dotati di un'Intelligenza Artificiale molto raffinata.



▲ Lo shotgun è un'arma incredibilmente potente negli scontri ravvicinati.



Che ci piaccia o no, *Quake 3 Arena* della iD Software (i creatori del genere sparatutto in soggettiva) ha segnato un'epoca. Insieme a *Unreal Tournament*, si tratta del primo sparatutto pensato unicamente per essere giocato via Internet. Non più avversari al silicio quindi, ma solo nemici in carne e ossa, magari a qualche migliaio di chilometri di distanza. La Electronic Arts ha deciso che un capolavoro del genere non poteva rimanere di esclusivo vantaggio dei possessori PC, quindi ha acquisito i diritti dalla iD per la conversione su PlayStation 2. Il progetto è stato affidato alla Bullfrog, nome autorevole responsabile in passato di capolavori come *Theme Park*, *Syndicate* e *Dungeon Keeper*. Insomma, gli ingredienti per portare *Quake 3* su PS2 sembrano esserci tutti, dall'importanza delle persone coinvolte fino alla potenza della console Sony. Invece no, perché manca l'ingrediente più importante, il Multiplayer. *Quake 3* per PS2 non funziona via Internet e al massimo permette a quattro giocatori umani di scontrarsi contemporaneamente sulla stessa console tramite schermo diviso. Un vero peccato...



▲ Questo tizio non promette nulla di buono...



Ma andiamo con ordine. La Bullfrog ha fatto un lavoro superbo, e graficamente questa versione di *Quake 3* non ha nulla da invidiare a quella PC. Tutte le modalità dell'edizione per computer sono presenti, sia per il gioco in singolo che per il Multiplayer. Nel gioco in singolo dovrete affrontare una serie di scontri contro avversari sempre più potenti. Vincendo, il vostro personaggio migliorerà le sue caratteristiche principali, un'opzione molto interessante che non era prevista nell'edizione PC. Le mappe sono tantissime, e alcune sono state realizzate appositamente per questa versione. Anche tra i personaggi troviamo gradite novità, come il mitico Mietitore Cornuto di *Dungeon Keeper*, una sorta di omaggio della Bullfrog ai suoi fan. Le armi sono tantissime, e tra queste troviamo anche la Chaingun e il Nail Gun, due armi che hanno fatto la storia di *Quake 2* ma che, per qualche strano motivo, non erano presenti nella prima edizione di *Quake 3 Arena*. Insomma, finora tutto bene, considerato anche il fatto che il gioco in quattro di questa versione per PS2 è davvero fantastico, divertente come pochi altri. Purtroppo ci sono anche alcuni difetti, anzi a dire la verità ce n'e soltanto uno, ma riguarda uno degli aspetti più importanti, ossia il sistema di controllo. *Quake 3 Revolution* infatti non supporta né mouse né tastiera, dimenticandosi completamente delle porte USB che la Sony ha gentilmente montato sulla sua PS2. Un vero peccato, perché così com'è *Revolution* perde il confronto con *Unreal Tournament*, che è stato convertito in maniera più completa. Comunque, se siete appassionati di sparatutto e avete qualche amico da sfidare, date un'occhiata a *Quake 3 Revolution*, non ve ne pentirete.



▲ Cercate di avere l'armatura sempre al massimo, così avrete un deciso vantaggio sugli avversari.

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	4
Sonoro	3.5
Controllo	3
Innovazione	3
Presentazione	4

LONGEVITÀ

1ª ORA	1° GIORNO	1ª SETT.	2ª SETT.	1° MESE	2° MESE
5	4	2	3	2	2

Riassunto

▲ Ottima grafica
▲ Numerose modalità di gioco
▲ Le partite in quattro sono un vero spettacolo

▼ Manca totalmente il supporto per mouse e
▼ tastiera

VOTO FINALE 4

Un prodotto valido e divertente, ma leggermente incompleto.

Toy Story Racer

I giochi di corse su kart per PSOne sono molti, ma questo è uno dei migliori!

Dopo il platform *Toy Story 2* e la recente avventura *Buzz Lightyear of Star Command*, ora la saga Disney ci regala *Toy Story Racer*, un gioco di corse su kart che ci ha davvero stupito! L'ultima fatica della Traveller's Tales combina in maniera brillante vari stili di gioco e al completamento di ogni sfida verrete ricompensati con un soldatino di plastica. Più soldatini riuscirete ad acquisire, più prove potrete sbloccare. Tutti gli scenari presenti in *Toy Story Racer* sono identici a quelli del film, dal Pizza Planet alla casa di Andy. Ogni tracciato può essere percorso in vari modi e sarete invogliati a scegliere strade alternative e scorciatoie. Questo elemento è ripreso da *Muppet Race Mania* (sempre della Traveller's Tales) con la differenza che, in *Toy Story Racer*, prendere male una curva non compromette per fortuna tutta la gara! All'inizio del gioco potrete scegliere tra quattro personaggi: R/C, Bo-Peep, Buzz Lightyear e il mitico Woody. Procedendo nel gioco sbloccherete altri personaggi (da Rex a Slinky Dog) e ogni personaggio è dotato di voci ed effetti sonori particolari davvero divertenti. Le armi sono molto varie e in tema con il mondo di Toy Story, come la pecora di Bo-Peep. Ci sono poi vari scudi da prendere, ma la cosa più bella delle battaglie è che, quando si viene colpiti, si perdono semplicemente munizioni. La grafica è eccellente e *Toy Story Racer* risulta, in definitiva, un gioco veramente fantastico, con l'unico difetto di essere ispirato al primo film e non avere quindi i personaggi più recenti della serie. Chiunque apprezzi i giochi di corse su kart dovrebbe far sua una copia di questo titolo... non se ne pentirà!

▲ Correte verso la vittoria senza risparmiare qualche colpo basso agli avversari!

▲ Con i simpatici personaggi di Toy Story Racer, il divertimento è assicurato.

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	4
Sonoro	3,5
Controllo	4
Innovazione	3
Presentazione	3,5

LONGEVITÀ: 5 4 3 2 1 ★ — 1ª ORA, 1° GIORNO, 1ª SETT., 2ª SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

▲ Grafica realizzata a perfezione
Divertente senza risultare frustrante
▲ Sonoro degno dei film
▼ Mancanza delle Barbie!!!

VOTO FINALE 4

Uno dei giochi di kart per PSOne più belli e divertenti!

Prodotto Midway Tipo Pallacanestro
Sviluppo Eurocom

NBA Hoopz

L'azione pura non basta...

Chi di voi, da grande appassionato di *NBA Jam*, attendeva con ansia l'uscita di questo titolo Midway, farà meglio a freddare i suoi entusiasmi... Purtroppo, infatti, *NBA Hoopz* si è rivelato un prodotto deludente sotto quasi tutti i punti di vista. A livello di divertimento è innegabile che il gioco non sia da buttare... In fondo si tratta di azione pura e ininterrotta sui campi da gioco, però questo *NBA Hoopz* non riesce a superare lo stadio di semplice "passatempo". Graficamente, il gioco è una cascata di ghiaccio sull'ardore del popolo PS2. I giocatori sono mediocri, i campi niente di speciale e il codice del gioco deve essere pieno di "buchi", perché noterete parecchie imprecisioni e sbavature durante le partite! Anche l'inserimento del terzo giocatore per squadra, che dovrebbe fare la differenza a livello di struttura di gioco, si rivela poco importante.
Avrete insomma capito che *NBA Hoopz* presenta davvero troppi limiti per essere accettato a pieno titolo tra i buoni videogiochi per PlayStation 2. Non vorremmo però lasciar intendere che questo è un brutto gioco, il problema è infatti un altro. *NBA Hoopz* non ha molta ragion d'essere per due buoni motivi. In primo luogo la grafica da console di vecchia generazione lo rende inutile rispetto allo stesso mitico *NBA Jam*, in secondo luogo è in arrivo *NBA Street*, un titolone megagalattico che davvero vi farà girare la testa. Detto questo, il nostro consiglio è ovvio: attendete il superlativo prodotto dei creatori di *SSX* e continuate, nel frattempo, a giocare al vecchio *NBA Jam*. Risparmierete soldi e vi eviterete una delusione. Se però non avete di questi problemi, potete anche prendere il titolo Midway e trascorrere qualche ora di divertimento senza pretese. La palla sta a voi...

In *NBA Hoopz* esistono diversi mini-giochi, tra cui una modalità di Pratica Libera.

Potrete personalizzare squadre e giocatori con cui affrontare i tornei e le sfide.

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	2
Sonoro	2
Controllo	4
Innovazione	3
Presentazione	2

LONGEVITÀ: 1^ ORA, 1° GIORNO, 1^ SETT., 2^ SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

▲ Immediato e giocabile
▲ Buon sistema di controlli

▼ Grafica e sonoro da dimenticare
▼ Il gioco "3 contro 3" non dà nulla in più rispetto al "2 contro 2"

VOTO FINALE 2

Non è da buttare, ma conviene aspettare *NBA Street*...

PS2 Prodotto Sony Tipo Corse
Sviluppo Rainbow Studios

ATV Offroad Fury

La Sony comincia a fare sul serio...

Se avete amato *SSX*, allora non fatevi sfuggire questo *ATV Offroad Fury*, simulazione di guida arcade sviluppata dai Rainbow Studios per conto della Sony. Uscito in America qualche settimana fa, *Offroad Fury* vi permette di calarvi nei panni dei centauri dei All Terrain Vehicles, ossia le moto a quattro ruote. Il sistema di controllo è quanto di più semplice si possa immaginare, e per realizzare la acrobazie più spettacolari avrete solo bisogno di riflessi e di un paio di tasti del vostro fido Dual Shock. Questo è piuttosto importante, visto che nella modalità Freestyle tutto quello che dovrete fare è realizzare spericolati salti accompagnati da qualche figura per fare più punti. Naturalmente è presente anche il classico Campionato, dove dovrete sfidare una serie di avversari dotati di un'Intelligenza Artificiale notevole. Per concludere abbiamo la modalità Croos Country, dove potrete raggiungere il traguardo andando assolutamente dove volete. I circuiti di *ATV* sono infatti enormi, e se lo desiderate potrete abbandonare la strada battuta per cercare avventura in mezzo a colline, fiumi, foreste e così via. Insomma, non è il classico gioco di guida... A completare il tutto abbiamo una modalità per quattro giocatori che definire frenetica sarebbe un eufemismo, e una grafica che fa ampio uso delle potenzialità della nuova console Sony, con un'azione veloce e ambienti dettagliati e realistici. Insomma, se vi piacciono i giochi di guida immediati e con quel tocco di spettacolarità alla *SSX*, questo *ATV Offroad Fury* non vi deluderà.

La colonna sonora di *ATV Offroad Fury* è fantastica, e può contare sui contributi di alcune band molto famose...

In questo gioco potrete andare davvero dove volete, non ci sono limiti...

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	4
Sonoro	5
Controllo	4,5
Innovazione	3,5
Presentazione	4

LONGEVITÀ: 1^ ORA, 1° GIORNO, 1^ SETT., 2^ SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

▲ Frenetico e divertente
▲ Colonna sonora fantastica
▲ Sistema di controllo quasi perfetto

▼ A tratti troppo difficile

VOTO FINALE 4

Con qualche attenzione in più sarebbe stato un vero capolavoro.

F1 Racing Championship

Sosta ai box per la Ubi Soft

La serie *F1 Racing Championship* della Ubi Soft nata su PC parecchi anni fa, è una delle più longeve della storia dei videogiochi. Rencentemente il progetto è stato affidato ai Video Systems, team da sempre specializzato in questo genere di giochi. Ora la serie debutta su PlayStation 2 e anche se il risultato finale non è certo da buttare (anzi...), sinceramente ci aspettavamo di più. La grafica vola tra alti e bassi, con modelli poligonali piuttosto realistici ma circuiti scialbi e privi di dettagli degni di nota. La licenza è quella del campionato '99, un evidente svantaggio rispetto ad altre produzioni come *Formula One 2001* della Sony, che vanterà piloti e auto della stagione appena iniziata. Ma quello che conta alla fine è la giocabilità, e sotto questo punto di vista *F1 Racing* si comporta abbastanza bene. L'Intelligenza Artificiale degli avversari è buona, così come sono ben gradite le possibilità di settaggio della difficoltà, che possono trasformare il titolo Ubi Soft sia in un arcade immediato che in una complessa simulazione. Purtroppo, quello che non convince in pieno è il comportamento della vettura, un po' troppo scivoloso e poco realistico. Per il resto, c'è tutto quello che un appassionato potrebbe desiderare come il campionato, la possibilità di giocare in due o di modificare l'assetto del proprio bolide. Insomma, un buon gioco che sicuramente piacerà ai fan del genere, ma che con qualche accorgimento in più e una licenza più recente avrebbe potuto rivelarsi il migliore su PlayStation 2.



▲ I modelli delle vetture sono ottimi, sicuramente superiori a quelli di *F1 Championship* della EA Sports.


▲ In alcuni punti si ha davvero la sensazione di stare davanti a una TV...



◀ La licenza ufficiale è limitata unicamente al campionato 1999

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	4
Sonoro	3,5
Controllo	3,5
Innovazione	3
Presentazione	3,5

LONGEVITÀ — 1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

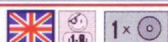
Riassunto

▲ Semplice e immediato...
▲ ...ma anche realistico e complesso

▼ Grafica non sempre all'altezza
▼ Intelligenza Artificiale degli avversari migliorabile
▼ Il comportamento della macchina lascia molto a desiderare

VOTO FINALE 3½

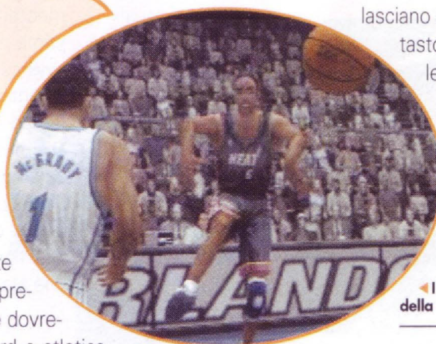
Un ottimo debutto, ma alcuni difetti non gli permettono di decollare definitivamente.

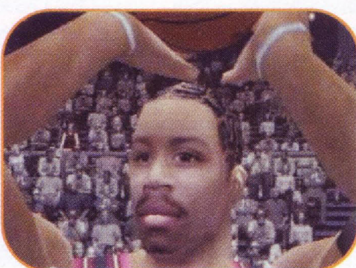

Prodotto Konami
Sviluppo KCEO
Tipo Sport



ESPN NBA 2Night

Konami sfida EA Sports

La Konami fa giochi di basket dai tempi del NES della Nintendo, eppure quando si parla di questo genere il primo nome che viene in mente è quello della EA Sports. La casa giapponese è così corsa ai ripari, siglando un accordo di esclusiva con la rete sportiva americana ESPN, un accordo che dovrebbe dare maggior prestigio ai suoi titoli sportivi. Per sapere se alla Konami hanno ragione dovremo aspettare le risposte del mercato, ma intanto, dopo snowboard e atletica, possiamo gustarci anche questa nuova simulazione di basket. *ESPN NBA 2Night* è un ottimo gioco, sicuramente ai livelli di *NBA Live 2001* e, per certi versi, anche superiore. La presentazione in stile televisivo è a dir poco spettacolare, con tantissime inquadrature e una telecronaca convincente e realistica accompagnata da quintali di statistiche. Anche la grafica fa bene il suo lavoro, e se siete appassionati di NBA (questo gioco ha infatti la licenza ufficiale) non faticherete a riconoscere i vostri beniamini. Le modalità disponibili sono le solite (Campionato, Play Off, Amichevole), ma una citazione particolare la merita l'opzione per creare un'atleta da zero, curatissima fin nei minimi dettagli. Qualche modalità in più comunque non avrebbe certo guastato... Purtroppo alcuni difetti a livello di giocabilità rovinano quello che altrimenti sarebbe stato un prodotto eccellente. I passaggi per esempio lasciano molto a desiderare, così come la mancanza di un tasto per la velocità (dovrete gestire tutto tramite la leva analogica). Inoltre, spesso si ha l'impressione che il computer "bari", visto che riesce ad avere percentuali sui tiri assolutamente irrealistiche (80/90%). Un vero peccato, ma anche così com'è *NBA 2Night* è un'ottima alternativa a *Live 2001*, e siamo certi che il prossimo episodio sarà ancora meglio. Attenta EA Sports...


◀ I volti dei giocatori cambiano espressione a seconda della situazione in campo.


◀ Riconoscere gli atleti più famosi dell'NBA è un gioco da ragazzi con una grafica del genere...

La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	4
Sonoro	4
Controllo	3,5
Innovazione	3,5
Presentazione	5

LONGEVITÀ — 1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

Riassunto

▲ Presentazione in perfetto stile televisivo
▲ Molto realistico

▼ Poche modalità disponibili
▼ Sistema di controllo migliorabile

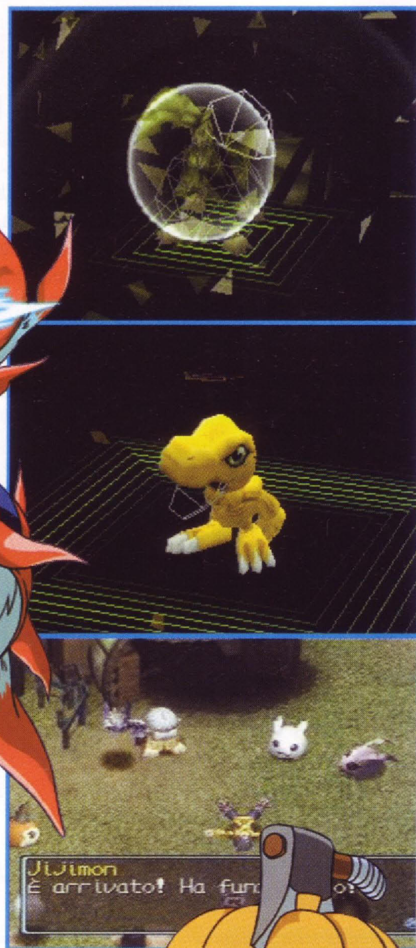
VOTO FINALE 3

Una buona simulazione di basket, più realistica di *NBA Live 2001* ma meno completa

Prodotto Bandai Tipo GDR
Sviluppo Bandai

Digimon World

L'isola di File ha bisogno di voi!



Dopo il successo ottenuto dalla serie televisiva trasmessa da Rai Due, ecco arrivare finalmente anche in Italia il primo gioco per PlayStation dedicato ai mostriciattoli della Bandai.
Uscito più di un anno fa in Giappone, *Digimon World* è una specie di incrocio tra un classico GDR e un simulatore di allevamento mostri (stile *Tamagotchi*), in grado di conquistare sicuramente gli appassionati di Agumon, Patamon e soci... La trama del gioco è leggermente differente da quella del cartone animato. Infatti non potrete calarvi nei panni di Tai, Matt, Mimi o un altro "Diginauta" della serie televisiva, ma dovrete prendere il controllo di un nuovo "bambino prescelto". Come i protagonisti della serie, anche l'eroe di *Digimon World* viene però risucchiato all'interno del suo computer e trasportato in un mondo parallelo popolato da strani esseri digitali. La vostra missione sarà quella di vagabondare per l'isola di File nel tentativo di scoprire per quale ragione alcuni Digimon hanno perso la memoria e sono diventati cattivi. Nel corso dell'avventura vi capiterà spesso di incontrare altri mostriciattoli confusi che dovrete convincere a trasferirsi nella città di File. Ma il vero cuore di *Digimon World* è l'allenamento dei vostri mostri digitali, che si svolge in palestre apposite. Le varie esercitazioni incrementano le caratteristiche del Digimon di turno, sottraendogli però energia vitale. Sarà quindi necessario riuscire a bilanciare bene le fasi di allenamento e quelle di riposo. Dovrete inoltre dargli da mangiare quando ha fame, farlo dormire quando è stanco e addirittura portarlo a fare i bisognini. Col passare del tempo il vostro mostro inizierà a evolversi e a seconda della vostra bravura cambierà forma quattro o cinque volte prima di "morire". La resa grafica dei Digimon in 3D è davvero ottima e tutti mostri sono stati riprodotti con grande cura dei dettagli. I fondali 2D invece sono piuttosto piatti e soffrono di una pessima scelta dei colori. La cosa più deludente di *Digimon World* è però la meccanica di gioco. Dopo le prime ore di gioco piuttosto avvincenti, l'azione inizia a diventare troppo ripetitiva.
Inoltre è davvero frustrante vedere il proprio Digimon "morire" dopo che gli avevate dedicato così tanto tempo per trasformarlo in un fiero combattente. Comunque se amate i giochi di allevamento o siete dei fan dei Digimon, questo potrebbe essere il gioco che stavate aspettando per la vostra console!

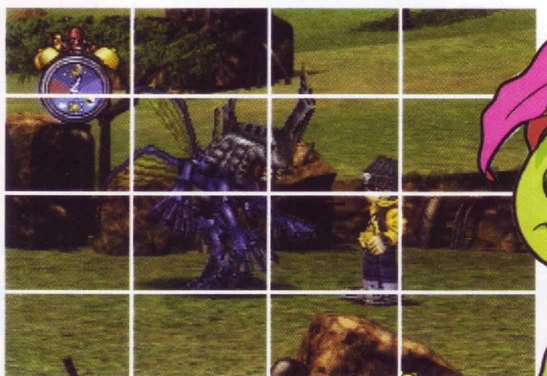
▲ In *Digimon World* è presente anche un'opzione Arena in cui potrete far combattere i mostri che avete salvato su Memory Card, contro quelli dei vostri amici.

▲ Eccovi trasportati nella città di File. Ora il mondo dei Digimon è nelle vostre mani!





▲ Nel corso dell'avventura incontrerete alcuni Digimon che potrete convincere a trasferisi nella città di File. In questo modo vedrete apparire nuovi edifici e potrete accedere a nuovi servizi!



▲ *Digimon World* non si eleva mai dalla media, e di conseguenza non diverte molto a lungo.



La Pagella di PSMania 2.0

Grafica	3,5
Sonoro	2
Controllo	3
Innovazione	3,5
Presentazione	3



Riassunto

▲ Intrigante combinazione di GDR e allevamento di mostri
▲ Potrebbe piacere ai fan di *Monster Rancher*
▲ Completamente in italiano

▼ Ambienti blandi e poco vivaci
▼ Meccanica di gioco ripetitiva

VOTO FINALE



Un po' noioso, ma potrebbe piacere solo agli appassionati dei Digimon

Army Men Lock 'N' Load

L'armata della 3DO non conosce soste!

Sembra incredibile, ma non passa mese senza che la 3DO faccia uscire sul mercato un nuovo gioco dedicato ai piccoli soldatini colorati della serie *Army Men*... Spesso la qualità e l'innovazione di questi prodotti non è nemmeno accettabile e purtroppo questo *Lock 'N' Load* non fa eccezione. La grafica è ancora sgranata e grezza, ma per fortuna negli altri settori si notano dei piccoli miglioramenti. Gli ambienti sono molto più solidi e per una volta tanto non si può camminare attraverso i muri! Inoltre gli sviluppatori hanno preso atto dell'impossibilità di distinguere bene elementi verdi e gialli nelle ambientazioni con sabbia o alberi e li hanno piazzati in scenari cittadini... Altri miglioramenti riguardano la configurazione del controller e il sistema di puntamento, ora molto più immediati. Le missioni sono più comprensibili e ora che controlli e grafica sono a livelli decenti, persino divertenti.



I difetti comunque restano e non sono trascurabili. *Lock 'N' Load* è decisamente migliore degli altri *Army Men*, ma non si eleva a livelli accettabili. In confronto a giochi come *Medal of Honor*, *Resident Evil* o il recente *Time Crisis: Project Titan*, fa una magra figura. Speriamo solo che gli altri (immancabili) seguiti della serie continuino il miglioramento intravisto in questo episodio, altrimenti gli eserciti di Army Men conosceranno inevitabilmente un triste destino...





▲ Prima ti uccido, poi ti faccio a pezzetti piccoli piccoli.



▲ Preparati a essere squagliato, soldatino!

La Pagella di PSM:

Grafica	2,5
Sonoro	3
Controllo	3
Innovazione	3
Presentazione	2,5

LONGEVITÀ: 1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2ª MESE

Riassunto

▲ Il sistema di puntamento è decisamente più funzionale
▲ Finalmente non si può passare attraverso i muri
▼ Il sistema di controllo non è molto reattivo
▼ Non si può passare attraverso i muri...
▼ Mancano idee originali

VOTO FINALE 2½

Army Men, rompete le righe!

LE RECENSIONI DEI LETTORI

Inviate le vostre recensioni al nostro indirizzo: PSMania 2.0 c/o Play Press Publishing – Lungotevere dei Mellini, 44 – 00193 Roma o tramite posta elettronica a: psmania-recensione@playpress.com. Ogni mese sceglieremo le migliori recensioni tra quelle che riceveremo. Ricordate di non scrivere troppo e date il massimo.

Final Fantasy IX

Credo che siamo arrivati all'ennesimo traguardo... Spesso nella vita accadono degli eventi che definiscono e/o stabiliscono nel migliore dei modi tutto ciò che la vita stessa può insegnare... (...)

Amore per la vita
Amore per l'amicizia
Amore per il desiderio di lottare
Amore..... sì quello unico della propria vita....

Quello per il quale tutti vorremmo vivere o addirittura dare la vita......

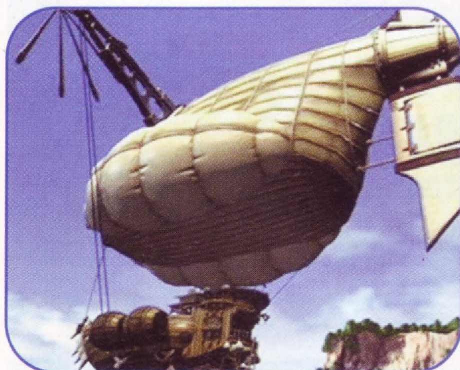
Tutto ciò con l'unico intento di arrivare sempre fino in fondo lottando sempre.. contro avversità...

Ecco cosa ho imparato dalle oltre cento ore di gioco che in un anno intero ho impiegato per vivere a fondo quest'avventura ....

E tutto ciò va al di là di ogni aspetto tecnico che per questa occasione è al massimo delle potenzialità che la nostra PSX può dare....

Quindi apprezzando l'ottimo lavoro svolto dalla SQUARE-SOFT non posso fare a meno di soffermarmi e affermare che: se in così pochi anni il mondo dei video-games è riuscito a fare provare tutte queste emozioni, mi chiedo quale sarà il prossimo traguardo?

Vincenzo Spinelli
Palermo



Final Fantasy VIII

Volete divertirvi con un bel gioco per appassionarvi ad un mondo tutto nuovo: giocate a *Final Fantasy 8* e ci vorrete giocare per un'infinità ha una longevità mastodontica ma non solo quella in tutti i campi: (...) Ma tutta la storia sarà interagita con i sogni che il protagonista (squall) fa durante la sua avventura. (...) Veramente belli i filmati FMV realizzati a computer (magnifici)... Il sonoro, sì è bello, soprattutto belle le melodie legate alle locazioni. La giocabilità non è ad alti livelli, perché prima che si prenda confidenza con i comandi ci vuole un po', soprattutto con il menù, tramite il quale potrebbe cambiare le impostazioni di gioco e di combattimento. Un gioco veramente stupendo che consiglio agli amanti dei GDR. Un bel lavoro realizzato dalla Squaresoft.

Pietro Salvi
Roma



FISHERMAN'S BAIT 2: BIG OL'BASS 2

Abboccherà, una vecchia scarpa non sarà.... Salve pescatori, vi scrivo per parlarvi della fantastica simulazione di pesca per la nostra cara vecchia scatoletta grigia: *Fisherman's bait 2: big Ol'bass 2*. Per tutti coloro che d'estate amano prendere canna e amo e tentare nella fortuna, è finalmente uscito un gioco che potrà soddisfarli. Ancora una volta la Konami è riuscita a fare uno dei suoi capolavori.

La grafica sia in acqua sia fuori è nitida, a parte qualche oggetto che scompare dopo un po' che si è preso un pesce. Ma il vero punto di forza di questo gioco sono il numero elevato di pesci che si possono prendere e gli scenari che abbiamo a disposizione per scovare le prede. Magari un po' più modalità di gioco avrebbero compensato il tutto.

La modalità più avvincente è sicuramente quella 'World Monster Fishing', dove si è un esperto pescatore che lavora per un'agenzia che pubblica un giornale sulla pesca. Fra le varie locazioni c'è l'Africa, l'America, l'Amazzonia... c'è addirittura un lago dove si può pescare una specie di pesce estinto, che dopo un po' diventa... un Tirannosaurus Rex!!!!! Sì, altro che sardina! Poi si possono vedere tutte le prede prese fino a ora, tra cui due specie di squali e una tartaruga alligatore....

Ma quello che mi ha veramente sorpreso è il 'Navigator scout', cioè una specie di scandaglio che ci mostra tridimensionalmente l'intero lago e i pesci al suo interno.

Insomma, che dire: GRAZIE KONAMI!!! Finalmente ora possiamo andare a pesca anche quando fuori fa -10 gradi!!!!!!

Marco Adami
Roma

È il caso di dirlo:

CI AVETE SORPRESO!





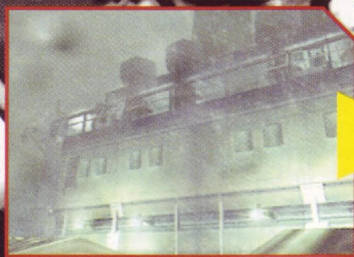
Pensavamo foste in gamba, ma non finite più di stupirci. La redazione è invasa da un quintale di lettere che ci chiedono di tutto, e moltissime contengono delle recensioni che i più temerari tra voi hanno voluto proporci. Abbiamo scelto le migliori tre e, oltre a pubblicarle, abbiamo deciso di premiare "tre coraggiosi recensori" con il gioco *F1 2000* offerto dalla Electronic Arts riprodotto qui a lato. Bene, questa ormai è una consuetudine e le vostre recensioni avranno una pagina fissa su PSMania 2.0: chi sarà così bravo da venire pubblicato riceverà premi galattici!

Speciale Metal Gear Solid 2
La Demo

Lo abbiamo atteso per mesi, abbiamo sbavato sui filmati e sulle foto diffuse dalla Konami e, con l'arrivo di Z.O.E., lo abbiamo finalmente provato! La versione dimostrativa di *Metal Gear Solid: Sons of Liberty* è qui! E i vostri PSManiaci di fiducia non potevano fare a meno di offrirvi una descrizione dettagliata di tutte le chicche e i segreti di questa indimenticabile esperienza. Solid Snake è tornato, ragazzi... e il mondo non sarà più lo stesso!



IL PONTE



Con la visuale in prima persona la pioggia battente riduce la visibilità.



Selezionando il binocolo potrete esaminare nel dettaglio le vicinanze e individuare la posizione precisa delle guardie.



Guardare oltre gli angoli non potrebbe essere più semplice! Vi basterà premere R2 mentre state attaccati a una parete...



Spostando leggermente la leva analogica sinistra farete muovere Snake più lentamente. I suoi passi saranno meno rumorosi e questo vi sarà molto utile...



Premendo il tasto Action, Snake scavalcherà gli ostacoli, si arrampicherà e aprirà le porte a tenuta stagna. Le animazioni sono fluide e assolutamente realistiche.



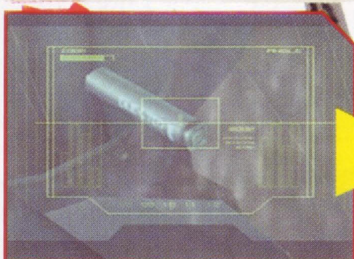
Potrete anche lasciarvi penzolare dai cornicioni e spostarvi a destra e a sinistra. Un indicatore di presa comparirà sotto la barra d'energia e si ridurrà progressivamente.



All'inizio del gioco Snake è equipaggiato con una pistola a dardi soporiferi. Quest'arma è dotata di un puntatore laser per usarla dovrete premere il tasto Armi.



Il tranquillante agirà con tempi diversi in base al punto in cui colpirete la vostra vittima. Puntando alla testa l'effetto sarà immediato.



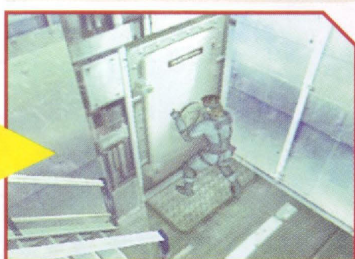
Dopo aver addormento una guardia, abbiamo utilizzato il binocolo per vedere il dardo nei dettagli. Impressionante, vero?



Per spostare un nemico a terra dovrete premere e poi tenere premuto il tasto Armi. Spostandolo potrete trovare oggetti utili...



Ci sono due punti del ponte principale da cui scaraventare in mare i corpi... In questo caso si attiverà una breve scenetta con il malcapitato naufrago.

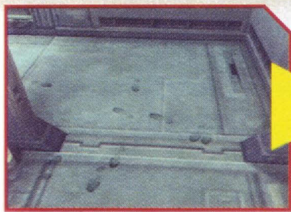


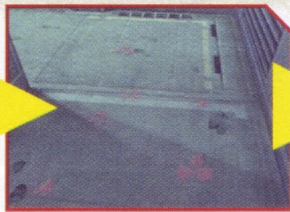
Per apire più velocemente le porte a tenuta stagna dovrete premere ripetutamente il tasto Azione.

かに息の根を止めろ

隠密

PONTE A - ALLOGGI EQUIPAGGIO


Ops, le scarpe di Snake sono bagnate! Questo significa che il nostro solido eroe lascerà delle impronte!

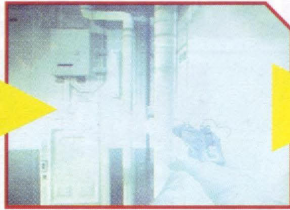

Ogni volta che Snake sarà colpito da una pallottola, lascerà una traccia di sangue. Per evitare di essere scoperti, utilizzate i cerotti.


Snake può aprire gli armadietti premendo il tasto Azione. Il vecchio Solid può anche nascondersi al loro interno...


Quando siete all'interno di un armadietto, passate alla modalità in soggettiva per guardare oltre la fenditura.

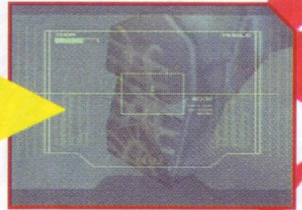

Ovviamente potrete nascondere negli armadietti i corpi delle guardie. I questo caso si attiverà un'altra breve sequenza non interattiva.


Se lascerete i poster delle ragazze in bella vista, le guardie non potranno fare a meno di notarle, dimenticandosi di voi...


Sparando ai tubi creerete sbuffi di vapore che potranno distrarre o colpire le guardie. La posizione del getto dipenderà dal punto colpito.


Premendo il tasto Armi in prossimità di un angolo, Snake uscirà allo scoperto, aprirà il fuoco e poi tornerà nella posizione iniziale.

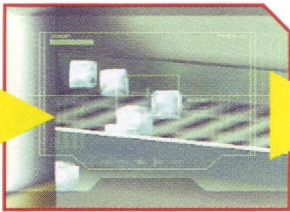

Se distruggerete la radio, una volta sveglie le guardie non potranno più contattare i propri compagni...


Volete un esempio del livello di qualità grafica che la Konami ha raggiunto in questo gioco? Date un'occhiata a questa suola...

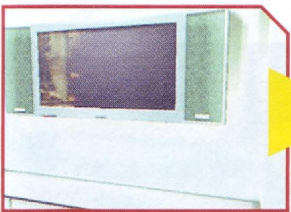
PONTE A - SALA RICREATIVA


Potrete mandare in frantumi tutte le bottiglie del bar. L'esplosine cambia a seconda del punto in cui il proiettile colpisce.

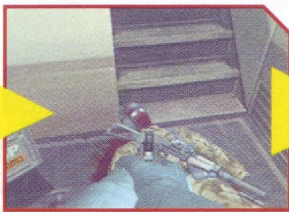

Anche i bicchieri possono fare una brutta fine. I frammenti vi cadranno addosso come una pioggia.


Prima sparate al cestello del ghiaccio e poi divertitevi a sparpagliare i singoli cubetti per tutto il bar.


L'espositore dei giornali sarà il vostro prossimo bersaglio. Colpendo ripetutamente una certa rivista, potrete passare da una pagina all'altra.


Questi costosissimi televisori al plasma meritano solo di essere spenti per sempre. Pronti a colpire?


Arrivate silenziosamente alle spalle di una guardia e puntate alla testa. Il nemico alzerà le braccia in segno di resa e inizierà a tremare.


lungo il cammino potrete anche raccogliere la letale USP 16. Attenzione! Il rumore degli spari non passerà inosservato...


L'Intelligenza Artificiale dei nemici in pattuglia è impressionante. Questo singolo buco nella vetrata farà insospettire chiunque passi.


Ma perché accontentarsi di un solo buco, quando una buona raffica può frantumare tutto?

L'EQUIPAGGIAMENTO DI SNAKE

- MG-15 Pistola a dardi soporiferi
- Pistola USP 16
- Binocolo
- Granate di disturbo
- Granate stordenti
- Diazepam
- Cerotti
- Razioni
- Sigarette
- Scatolone Bagnato
- Scatolone Asciutto

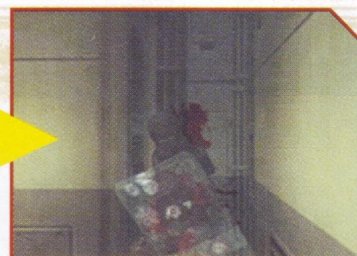




PONTE B - ALLOGGI EQUIPAGGIO

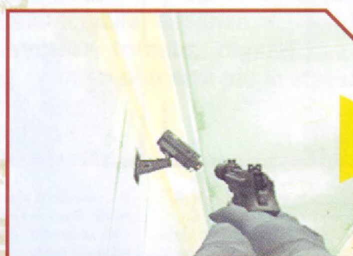


Se sarete scoperti, vi aspetterà una dura battaglia... Alcune guardie saranno equipaggiate con scudi anti-sommossa.



In teoria dovreste muovervi nell'ombra, ma in questa demo c'è davvero un fiume di sangue da far scorrere. Osservate le chiazze rosse che ricoprono le pareti alle spalle dei soldati colpiti...

PONTE C - ALLOGGI EQUIPAGGIO



Sparpagliate tra i corridoi della nave troverete alcune telecamere di sorveglianza. Un singolo colpo o una granata chaff potranno metterle fuori gioco.

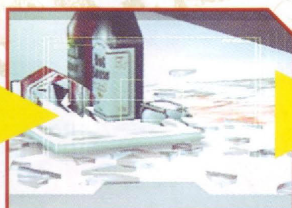


I bonus sono nascosti nei punti più impensabili. Usate la modalità in prima persona per trovarli più facilmente...

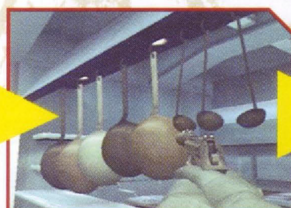
PONTE D - ALLOGGI EQUIPAGGIO



La sala mensa è piena di oggetti da far saltare in aria. Le bottiglie di ketchup lasceranno tracce evidenti del vostro passaggio...



Visto?



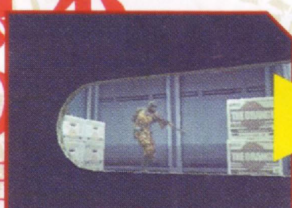
Ogni padella emette un rumore diverso in base alle dimensioni.



Nella sala mensa, nascondetevi sotto il tavolo e sparate alle gambe dei soldati.



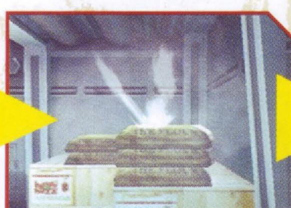
Colpite gli estintori. In questo modo potrete scoprire trappole agli infrarossi e distrarre i nemici.



Le due scatole di cartone vi serviranno per nascondervi. Ma ricordate che uno scatolone in mezzo a un corridoio non passa inosservato...



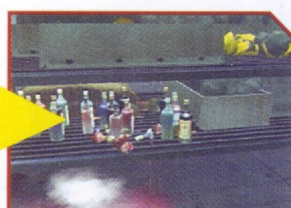
Nascosto sotto il mobile della cambusa, Snake ha appena sparato due dardi alle gambe della guardia di pattuglia.



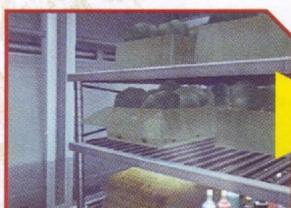
Volete vedere una nuvola di farina che si sparge per la stanza? Sparate ai sacchi, no?!!



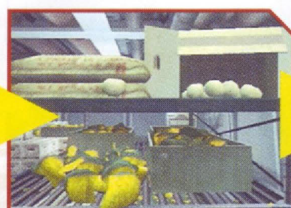
I frammenti di melone che si sparpagliano ovunque, l'estintore sullo sfondo e i bossoli che saltano dalla pistola... siamo senza parole!



Anche in questo caso le bottiglie andranno in pezzi. E i proiettili vaganti faranno uscire la farina dai sacchi che si trovano in seconda fila.



Guardate che meloni! Ehm, sono zucche e naturalmente potrete farle esplodere.



Lanciate una granata sotto il mobile e vedrete tutto saltare...

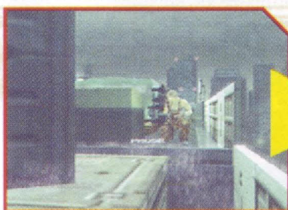


Abbiamo lasciato un vero disastro nella cambusa. Ora dovrete trovare una scopa per non lasciare tracce. Stiamo scherzando...

かに息の根を止めろ

隠密

PONTE E - LO SCONTRO CON OLGA



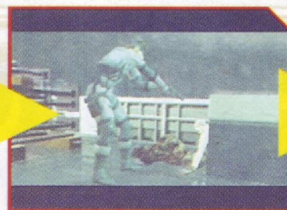
Qui incontrerete il boss della demo, Olga Gurlokovich. Preparatevi a uno scontro all'ultimo sangue...



Olga si nasconde dietro un telone. Cosa fare per farla uscire allo scoperto? Colpite i lacci con cui è legato per farlo saltare.



Sparate alla luce!



È morta? Siete riusciti a sbarazzarvi di Olga? Solo il gioco completo potrà svelarlo...

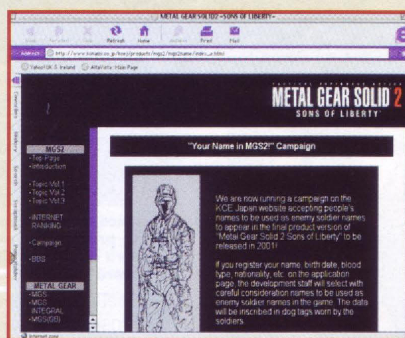


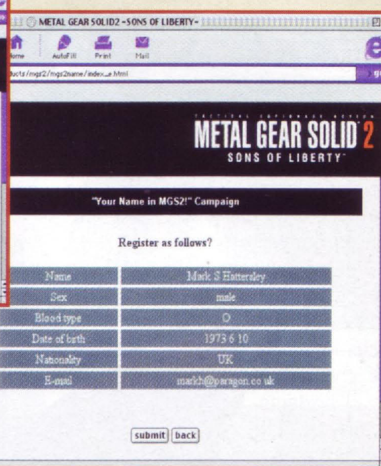
Alla fine della demo riceverete un codice. Andate al sito www.kcej-.com e inserite il codice per entrare nella classifica.



IL VOSTRO NOME IN METAL GEAR 2

Volete essere immortalati per sempre in uno dei più grandi giochi che la storia ricorderà? La Konami offre ai giocatori la possibilità di avere i propri nomi incisi sulle targhette di riconoscimento dei soldati nemici di *Metal Gear Solid 2*. Se siete interessati, correte all'indirizzo www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html per registrarvi. Se sarete fortunati, diventerete il prossimo bersaglio di Solid Snake! La Konami non ha rivelato come funzioneranno le targhette, ma probabilmente Snake potrà esaminarle e leggerle. I vincitori riceveranno una e-mail dalla Konami, quindi in caso doveste vincere fateci sapere! Come minimo stamperemo la vostra foto e la targhetta quando il gioco sarà in circolazione...





▶ Ecco le schermate del sito ufficiale della Konami dedicato a *MGS2*. Cosa aspettate a collegarvi?

IL ROMPISCATOLE

A quanto pare i programmatori della Konami non sono riusciti a resistere alla tentazione di inserire nella demo una delle idee più folli del primo *MGS*... Anche in *Sons of Liberty* potrete infatti andare in giro nascosti all'interno di una grossa scatola di cartone! Anche in questo caso tutto è stato curato nei minimi dettagli...



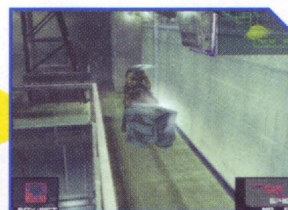
Questo box è bagnato a causa delle pioggia, ma potrà comunque servire ai vostri scopi...



La maniglia dello scatolone è perfetta per dare un'occhiata in giro con la visuale in soggettiva...



Ouch, sembra che stia arrivando qualcuno, speriamo di non dare nell'occhio (segue espressione da scatolone anonimo...).



Hmm, quel punto interrogativo che sta scomparendo non promette nulla di buono. Devo cercare di non muovermi...



Ecco, si è accorto che qualcosa non va...



Non devo respirare, non devo respirare, non devo fare rumore...





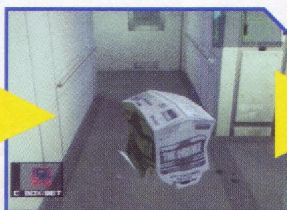
Salve salvino, signora guardia!



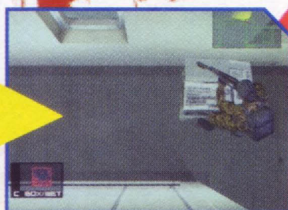
Sono di nuovo invisibile, sono invisibile, sono invisibile...



Sono spacciato!



Niente di meglio di una bella passeggiata per i corridoi con il mio vestito preferito...



Uff, ci risiamo...

Alone in the Dark 4

Il buio si avvicina...

Amate i giochi horror, ma la formula di *Resident Evil* inizia a stancarvi? Tenetevi forte, la Infogrames ha finalmente deciso di togliere un po' di polvere dalla saga che ha creato questo popolarissimo genere! Abbiamo provato la versione quasi definitiva del gioco e possiamo già anticiparvi che *Alone in the Dark 4* vi farà esplorare una nuova dimensione della paura. Infatti agli studi parigini della Darkworks i programmatori si stanno impegnando al massimo per dare gli ultimi ritocchi a questa oscura fatica. I due protagonisti (Edward Carnby e Aline Cedrac) si ritrovano a bordo di un piccolo aereo diretto verso Shadow Island, una misteriosa isola che nasconde terribili segreti. A pochi minuti dall'atterraggio, alcune inquietanti presenze assalgono il pilota e fanno saltare in aria il motore del velivolo, costringendo i nostri eroi a lanciarsi con il paracadute. Ed è proprio da questo punto che parte il gioco... Aline atterra sul tetto di una villa apparentemente abbandonata, mentre Edward finisce tra gli alberi che circondano la casa. I due personaggi possono comunicare tra loro in qualsiasi momento grazie alle proprie ricetrasmittenti, ma sono inevitabilmente separati...' Nel giro di pochi minuti appare chiaro a entrambi che le terribili creature che hanno causato l'incidente aereo infestano tutta l'isola! Al di là della trama, degna dei più classici film dell'orrore, i punti di forza di *Alone in the Dark 4* sono tutti nella realizzazione tecnica e nelle numerose novità che riguardano la struttura di gioco. Oltre a un dettaglio grafico mai visto finora sulla console a 32-bit della Sony e a un commento sonoro eccezionale (pensate che solo per il rumore dei passi i tecnici del suono hanno creato 60 versioni diverse!), il gioco garantisce un'atmosfera di tensione palpabile dall'inizio alla fine. E questo per un motivo fondamentale. *Alone in*

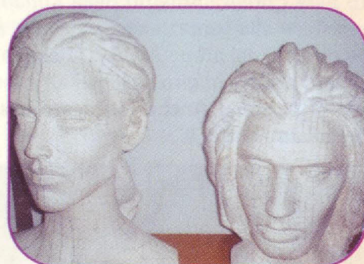

▲ All'inizio Aline potrà contare solo sulla sua torcia. Infatti alcune creature delle tenebre scapperanno quando le illuminerà...

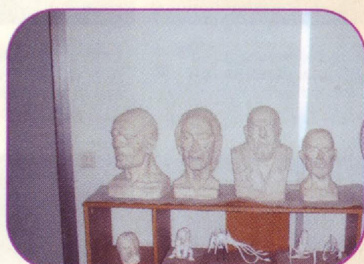

▲ Ecco un esempio degli effetti di luce presenti nel gioco. Spostando la leva analogica sinistra potrete muovere la torcia...

Quando il Videogioco è un'Arte...

Per realizzare le fisionomie dei personaggi e delle creature presenti nel gioco, gli artisti della Darkworks hanno realizzato delle splendide sculture, che sono state successivamente "tracciate" e digitalizzate con uno scanner 3D. A quando una serie di Action Figures?


▲ Le stanze degli artisti dello studio erano piene di busti in gesso come questi...

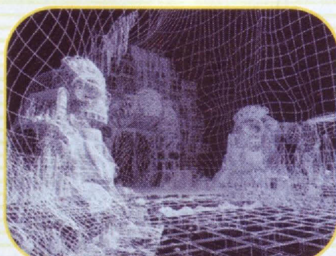

▲ Ecco i modelli in gesso dei due protagonisti. Le linee nere sono state tracciate per ricostruire le fisionomie con gli scanner 3D.


▲ In questa foto si notano anche alcune creature. Ehm, avete visto quanto è realistico il modello di quel ventilatore?

Atmosfere da Incubo

Gli scenari di *Alone in the Dark 4* sono estremamente dettagliati e vari. Per realizzarli i disegnatori della Darkworks sono partiti da foto di inizio secolo e immagini di antiche case e cimiteri. Ecco come i loro bozzetti sono diventati ambienti in tre dimensioni.


▲ Per prima cosa i disegnatori hanno creato bozzetti ultra-dettagliati degli ambienti.

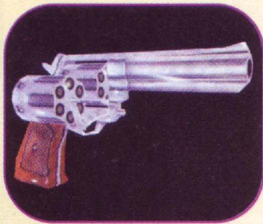

▲ I maestri del 3D hanno ricostruito con potentissimi programmi le strutture naturali e artificiali dei disegni.


▲ Poi sui modelli in "fil di ferro" digitale vengono applicate le texture, i motivi che riproducono le proprietà dei materiali.

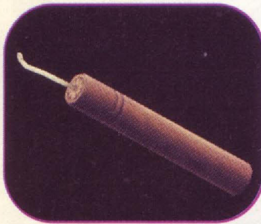

▲ Il dettaglio del lavoro completo non ha nulla da invidiare al disegno originario...

L'Arsenale

Le armi che Edward (e in parte Aline...) potranno utilizzare durante l'avventura sono assolutamente sensazionali. Nella maggior parte dei casi si tratta di modelli creati dagli artisti della Infogrames, che si sono ispirati a film e racconti di fantascienza.



▲ Questa pistola a doppio tamburo è l'arma iniziale di Edward.



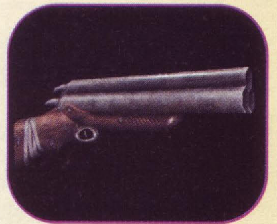
▲ Cosa c'è di meglio di un candelotto di dinamite per accendere la festa?



▲ Quest'arma può lanciare affilatissime lame rotanti...



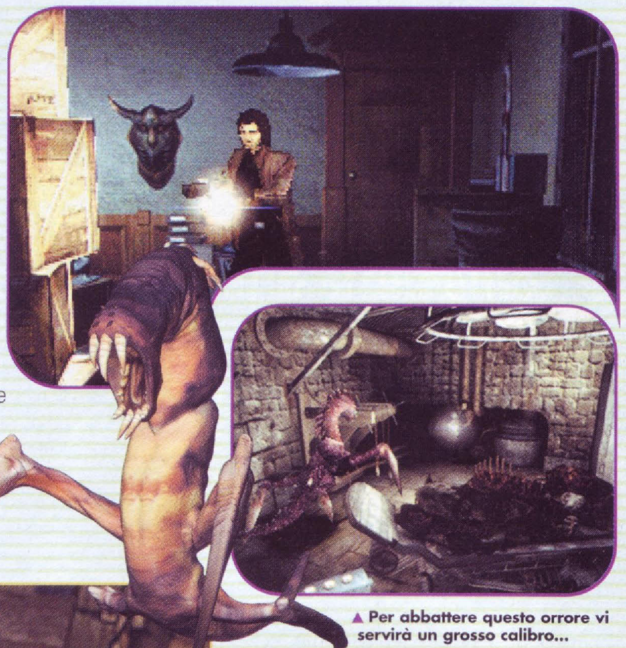
▲ Il fucile al plasma è una delle armi più potenti.



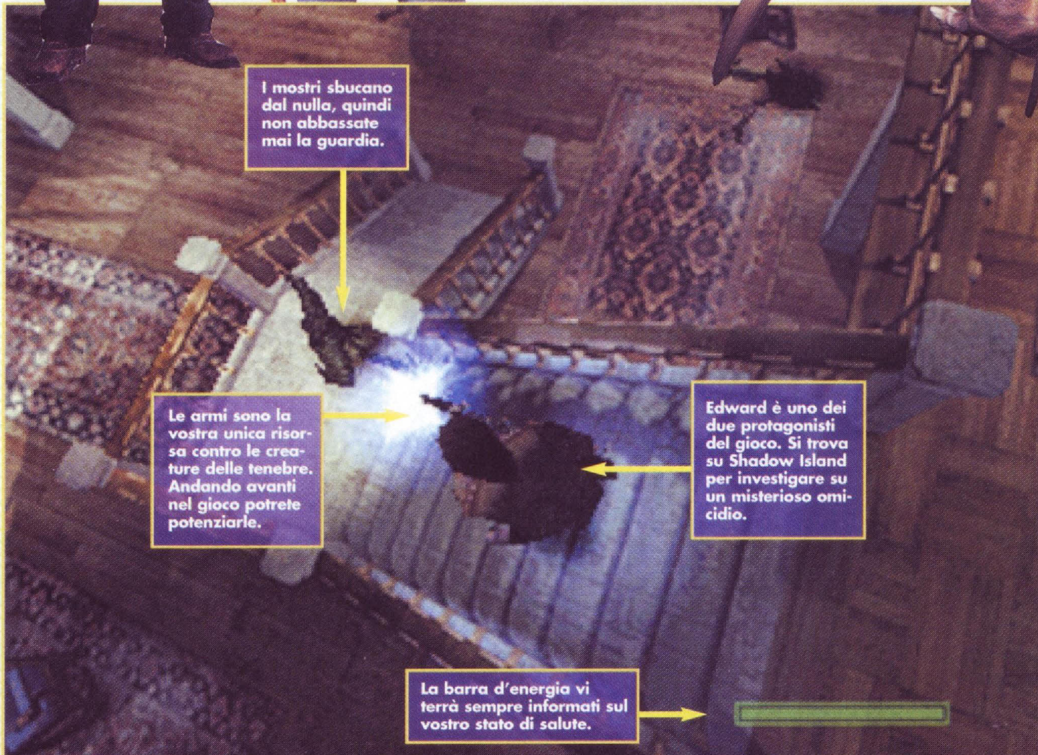
▲ Il fucile a pompa a tripla canna fa sempre un certo effetto, non credete?



the Dark 4 si svolge quasi totalmente in ambienti bui. Un complesso sistema di illuminazione in tempo reale vi permetterà però di utilizzare una torcia elettrica (da controllare con la leva analogica sinistra) per illuminare gli scenari alla ricerca di oggetti o indizi, oppure per combattere determinati tipi di creature. Credeteci, correre per un silenzioso corridoio immerso nell'oscurità, con esseri mostruosi che sbucano dal nulla e cercano di farvi fuori è davvero emozionante. Per completare il gioco vi serviranno circa 15 ore, ma visto che gli enigmi, gli scenari e i dettagli della trama cambiano in base al personaggio scelto, la durata va praticamente moltiplicata per due! E in più potrete modificare e potenziare le armi dall'inventario... Avete abbastanza fegato per tutto questo?

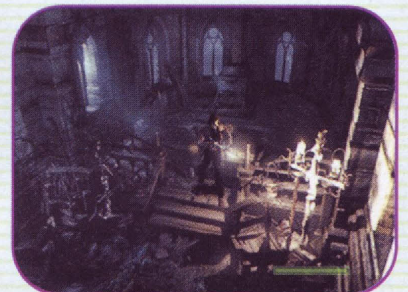


▲ Per abbattere questo orrore vi servirà un grosso calibro...



PSMania 2.0 Breakdown

Uno sguardo ravvicinato al gioco in azione



▲ Se con la torcia inquadrate un oggetto utile, questo brillerà.



▲ Questa anziana signora è la prima persona che Aline incontra nella casa. Qual è il suo segreto?

Gran Turismo 3 A-Spec

60 giorni (circa) all'alba...

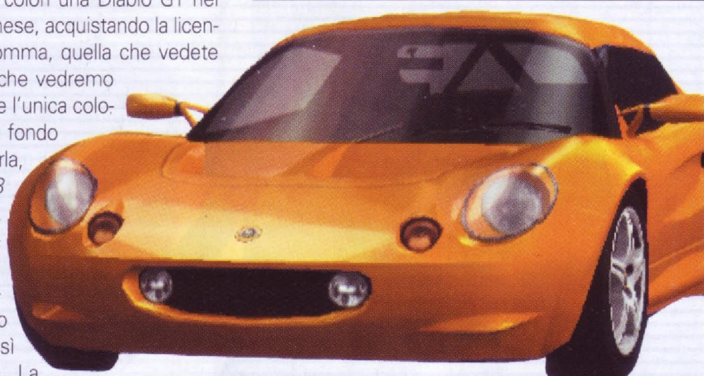
Siete stanchi di *Gran Turismo 3*? Noi sinceramente no, e ogni volta che vediamo nuove foto non possiamo fare a meno di pubblicarle. Soprattutto quando si tratta di foto interessanti come queste. Ormai del capolavoro della Polyphony dovreste sapere già tutto, ma poco prima di andare in stampa i programmatori hanno ufficializzato alcuni aspetti del loro titolo che finora erano rimasti nell'ombra. Prima di tutto, finalmente abbiamo potuto vedere le prime immagini della modalità a due giocatori, che permetterà di dividere lo schermo sia in verticale che in orizzontale. Inoltre, se siete stati attenti, in una delle precedenti anteprime avevamo pubblicato la lista ufficiale della auto presenti in *GT3*. In questa lista compariva anche la Diablo GT, una macchina che aveva suscitato molte perplessità anche qui in redazione. Infatti, l'unica Diablo che conosciamo è della Lamborghini, e la Sony non aveva e non ha la licenza ufficiale di questa famosa fabbrica italiana, una scelta più che altro dovuta all'eccessivo costo di questa licenza. Ma alla Sony non si sono arresi, così, pur di avere nel loro simulatore di corse la Diablo, hanno escogitato un piano niente male. Invece di chiedere il permesso alla Lamborghini, sono andati dal Japan Lamborghini Owner's Club (il club dei proprietari di Lamborghini in Giappone) che fa correre sotto i propri colori una Diablo GT nel campionato giapponese, acquistando la licenza della loro vettura. Insomma, quella che vedete nelle foto è l'unica Diablo GT che vedremo nel titolo Polyphony, ed è anche l'unica colorazione che sarà disponibile. In fondo sempre meglio che non averla, no? Per il resto, *Gran Turismo 3 A-Spec* procede alla grande. Abbiamo avuto modo di provare una versione preliminare, e l'impressione è che il comportamento delle auto sia stato ulteriormente raffinato, così come l'Intelligenza Artificiale. La grafica è semplicemente superba e dimostra, se ce ne fosse ancora bisogno, che la PlayStation 2 è una console potentissima. A questo punto, gli unici punti interrogativi riguardano la colonna sonora e la quantità di eventi disponibili. Questi ultimi saranno divisi in categorie come nei precedenti episodi e a quanto pare il loro numero salirà notevolmente. Per la colonna sonora invece non c'è molto da dire. Le versioni europee e americane dovrebbero avere un trattamento migliore sotto questo punto di vista, con l'aggiunta di alcuni brani composti da famose rock band. L'uscita in Italia, prevista per la seconda settimana di giugno, dovrebbe (ripetiamo, dovrebbe...) corrispondere a una diminuzione del prezzo della console. Non male come incentivo, no?



◄ **Il circuito ambientato a Roma è uno dei più suggestivi graficamente, ma anche uno dei più impegnativi a causa dei lunghi rettilinei intervallati da strettissime curve a gomito.**



▲ **La Lancer Evo VII in versione da rally, l'auto con cui Makinen sta ancora una volta dominando il campionato del mondo.**

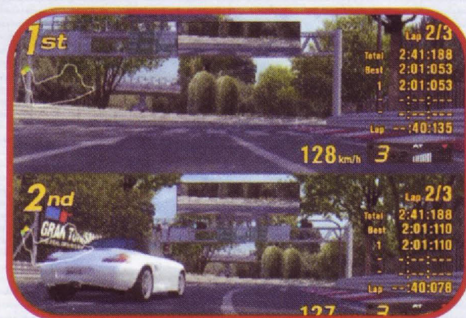




▲ **La pista da rally Tahiti Maze, la più difficile di *Gran Turismo 2*, è tornata con i suoi tornanti e rettilinei velocissimi**

In Due è Meglio

Tramite cavo link, *GT3* permette di collegare tre PS2 tra loro e di giocare in sei contemporaneamente. Nel caso non abbiate tre console, potrete sempre sfidare un vostro amico tramite schermo diviso. Ecco le due modalità disponibili.



▲ **Ecco lo split orizzontale, con tanto di specchietto retrovisore in alto al centro.**



▲ **Questo invece è quello verticale, con le informazioni sulla gara all'esterno dell'area di gioco.**

Diavolo in Corpo

Queste sono le prime immagini ufficiali della Lamborghini Diablo GT presente in *Gran Turismo 3*. La Sony non ha acquistato la licenza della Lamborghini, ma solo quella del team che fa correre quest'auto nel campionato GT giapponese, per cui questa è l'unica Diablo presente nel gioco.



▲ **Come al solito, le vetture di *GT3* sono assolutamente perfette e questa Diablo non fa eccezione!**



▲ **Con oltre 600 cavalli disponibili e un assetto da vera auto da corsa, la Diablo GT sarà una delle macchine più potenti del gioco.**



▲ **NSX contro Diablo GT... un vero scontro tra titani!**

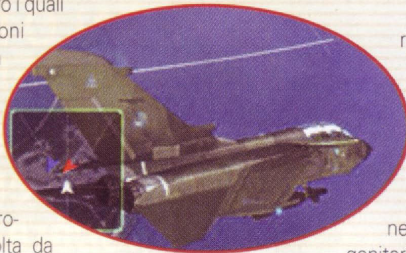
Ace Combat 4

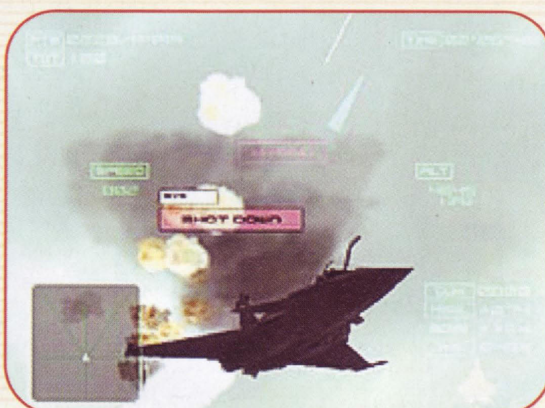
Dove osano le aquile...

Se la Namco non ha bisogno di presentazioni, lo stesso può dirsi per la serie *Ace Combat*, che infiammò le "vecchie" PlayStation con furiosi combattimenti aerei in cui l'azione faceva la parte del leone rispetto all'elemento simulativo. Ora che questa saga di successo (più di un milione di copie vendute solo in Occidente!) sta per passare su PS2, la Namco ha intenzione di fare le cose in grande e così *Ace Combat 4* rischia di essere uno dei migliori titoli del genere mai usciti! La prima cosa che colpisce è ovviamente la qualità grafica, che ha raggiunto livelli impressionanti... Mentre sfreccerete più veloci del suono, potrete ammirare paesaggi fantastici! Anche i modelli dei caccia da pilotare e contro i quali scontrarsi sono riproduzioni fedelissime di veri aerei da combattimento e questo aggiungerà realismo all'azione frenetica nella quale vi tufferete! Per quanto riguarda l'ambientazione e la trama di *Ace Combat 4*, vi troverete su una Terra sconvolta da una terribile pioggia di meteoriti e in cui le principali nazioni sono coinvolte in guerre senza tregua né esclusione di colpi. Voi, in particolare, interpreterete il ruolo di un giovane pilota che vive nell'isola nord-orientale di Ujia. Ujia è strategicamente molto importante, perché possiede uno dei maggiori porti mondiali, nonché basi aeree e stazioni radar, ma le motivazioni che vi spingono a difenderla dagli attacchi nemici sono decisamente più personali che non obbedire agli ordini e combattere l'ennesima sporca guerra. I vostri genitori, infatti, sono stati sterminati durante un bombardamento avvenuto nei primissimi anni del conflitto. Vendetta, ecco di cosa si tratta... non avrete pace finché non avrete abbattuto il maledetto pilota nemico che vi ha reso orfani. Speriamo solo di poter godere di questa trama, perché nella versione non giapponese di *Ace Combat 3* la Namco decise misteriosamente di eliminare ogni riferimento alla storia che legava tra loro i combattimenti aerei! Le missioni, che saranno almeno 24, dovrebbero essere lunghe e avvincenti, con obiettivi dinamici. Non ci resta che attendere l'uscita del gioco, prevista per il prossimo autunno.

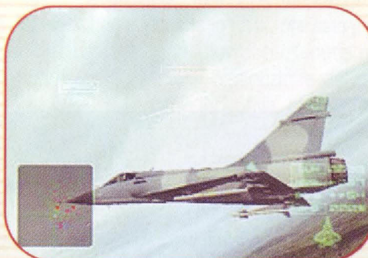


▲ Inquadrate i nemici grazie al solito display da casco!





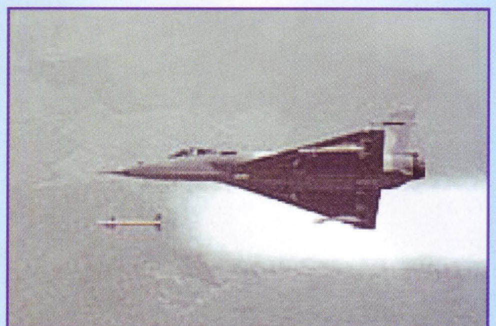
▲ Le battaglie saranno accesissime... e molto divertenti, dal nostro punto di vista!

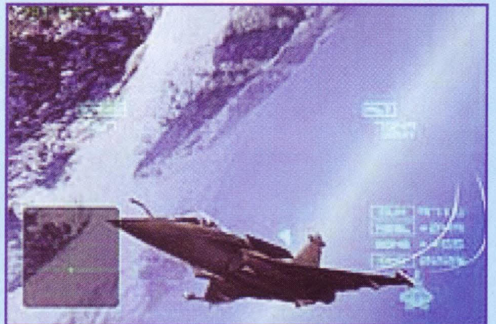

▲ Un radar vi aiuterà a localizzare obiettivi e velivoli nemici...

Frecce d'Acciaio

La cura con cui la Namco ha portato su schermo i principali veicoli da guerra è straordinaria. Gli abitacoli saranno assolutamente realistici e gli aerei risplenderanno sotto il sole in tutta la loro perfezione. Non è noto, per ora, quali modelli saranno inclusi, ma certamente saranno presenti l'F22 Raptor (caccia stealth americano che raggiunge mach 1.5 senza afterburner!) e i francesi Mirage 2000 e Rafale. Ammirateli in tutto il loro splendore!


▲ Questo è l'F22 Raptor, un caccia statunitense d'elite!

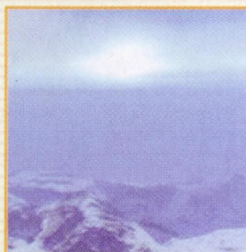
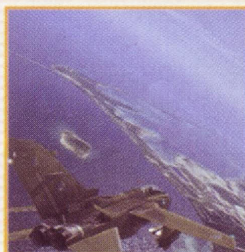

▲ Ecco invece il potente Mirage 2000...

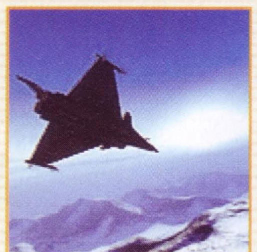


▲ ...e il Rafale, altro vanto dell'aeronautica francese!

Cartoline dal Fronte

Fotorealismo. Se non sapete cosa significa questa parola, date un'occhiata a queste foto di *Ace Combat 3* e capirete cosa intendiamo. La Namco ha saputo creare un mondo di gioco stupefacente: laghi, oceani, montagne... tutto è riprodotto a regola d'arte! Questo significa che, in missione, vi sentirete davvero al comando di un aereo in zona di combattimento. L'adrenalina scorre già a fiumi!



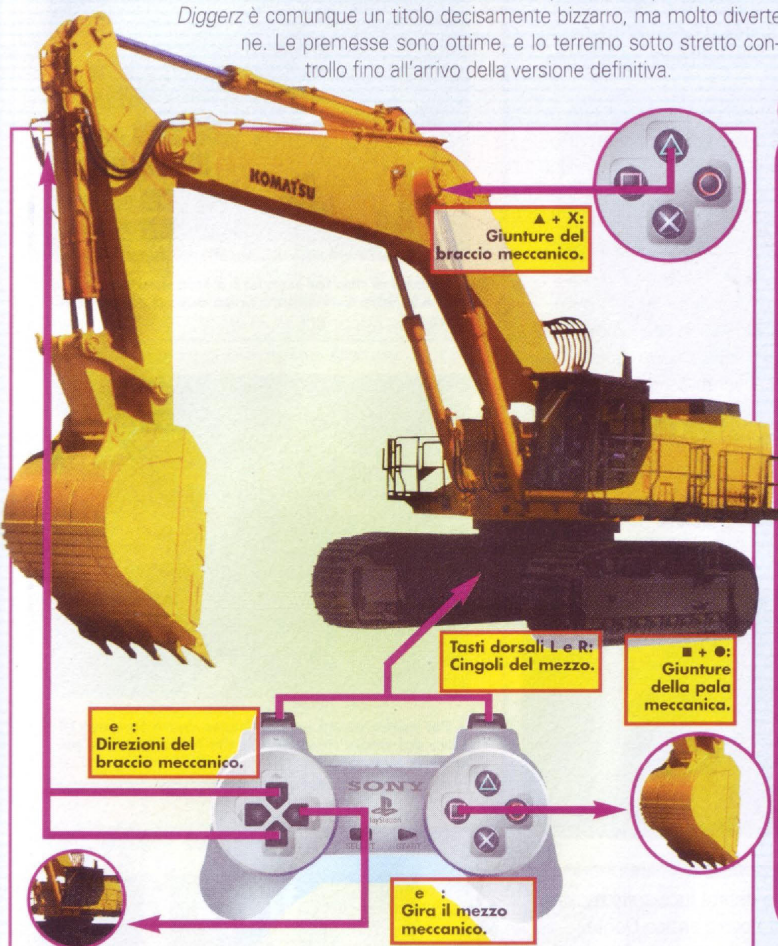
Power Diggerz

Siete pronti a diventare dei provetti scavatori?

Un gioco che permette solo di scavare buche tramite bestioni cingolati non ispira sicuramente un gran divertimento. Per fortuna *Power Diggerz* sembra in grado di offrire molto di più con molti mini-giochi e missioni secondarie in grado di offrire un diversivo dalla sezione principale. Le vostre imprese di demolitore andranno dalla semplice distruzione di edifici e auto, al recupero di piccole tartarughe da una piscina con il vostro braccio meccanico. Il sistema di controllo di *Power Diggerz* è sicuramente uno dei più complicati ma al tempo stesso completi che ci sia mai capitato di vedere! Portare la pala meccanica a terra è difficilissimo e caricare il materiale sul camion è ancora più arduo. Per qualche strano motivo, l'incredibile complessità dei controlli non rende il gioco frustrante come ci si aspetterebbe e dopo un po' di pratica tutte queste operazioni diventeranno estremamente naturali.

Anche se non ci troviamo di fronte a un'avventura epica come quelle di Solid Snake e Lara Croft, *Power Diggerz* è comunque un titolo decisamente bizzarro, ma molto divertente e vario, che merita attenzione. Le premesse sono ottime, e lo terremo sotto stretto controllo fino all'arrivo della versione definitiva.





PSMania 2.0 Breakdown

Uno sguardo ravvicinato al gioco in azione

Paletta e Secchiello

Di videogiochi bizzarri ne abbiamo visti tanti... da *Bishi Bashi* con i suoi ballerini afro, a *Incredible Crisis* con le sue situazioni assurde. Nonostante tutto, niente poteva prepararci a *Power Diggerz*, un gioco che vi mette addirittura al comando di una scavatrice con lo scopo di accumulare abbastanza materiale per riempire un camion entro un limite di tempo prefissato. Pensate che non sia divertente? Aspettate qualche settimana e potreste ricredervi...



▲ Controllare uno di questi bestioni non è facilissimo.



▲ Dovrete essere decisi e precisi nel vosrto lavoro.



▲ Non vorrete mica ricevere lamentele dal vostro boss.



◀ Speriamo che questa macchina sia assicurata.



▲ Il duro lavoro del carpentiere.



▲ Nei livelli più avanzati dovrete rimettere la scavatrice nella sua esatta posizione di partenza. Un compito molto difficile.




Devil May Cry

Finalmente lo abbiamo provato... spettacolo!

Chi la dura la vince... siamo riusciti a mettere le mani sopra la demo giocabile di uno dei giochi più attesi dall'intero universo: *Devil May Cry*.

La nuova creazione partorita dai ragazzi della Capcom si discosta non poco dagli standard inaugurati dalla serie di *Resident Evil*. Saprete già tutti che i fondali sono diventati interamente poligonali e che il motore grafico fa uso in maniera massiccia di effetti "zoom" altamente cinematografici. Nella sequenza iniziale compare una misteriosa fanciulla dai capelli biondi che assisterà il protagonista nei momenti più importanti del gioco e che precederà l'eroe all'interno di un castello. In questa versione preliminare Dante può padroneggiare solamente la tecnica del fulmine denominata "Air Mode", mentre nel gioco vero e proprio sarà possibile apprendere altre arti come il "Tera Mode". Dante è capace di infilzare il nemico con la sua spada, basterà tirare in avanti la leva analogica in direzione del nemico e premere il pulsante Triangolo.



Non c'e' che dire, se i programmatori Capcom avevano intenzione di creare atmosfera... ci sono proprio riusciti.

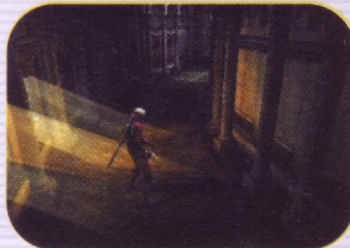
Infilzato il demone, provate ad abbassare giù la levetta e premere una seconda volta il tasto Triangolo... vedrete il nostro amico sollevare il nemico con la spada e lanciarlo in aria. A questo punto potrete attaccarlo dal basso verso l'alto utilizzando la pistola.

La barra blu rappresenta i punti magici. Una volta riempita, basterà premere L1 per effettuare la metamorfosi in demone. Durante la trasformazione, premendo il tasto X sarà possibile tirare fuori le ali per volare liberamente.

Dante è in grado di compiere anche un doppio salto premendo due volte il tasto X. Sempre con X è possibile rotolare in terra al fine di schivare l'attacco nemico. *Devil May Cry* non è comunque un semplice gioco d'azione. Analogamente alla serie di *Bio Hazard*, è provvisto infatti di elementi avventurosi e fasi dedicate alla risoluzione di enigmi.

Un'ultima informazione prima di chiudere: la demo di *Devil May Cry* presenta alcune caratteristiche che non troverete nella versione completa del gioco.

Per esempio, solo in questa versione le creature aumentano di potenza in relazione al numero degli Orb che avete raccolto. Davvero niente male!



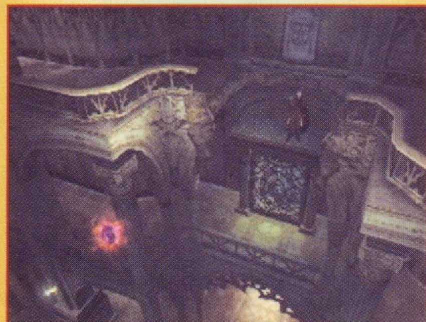
Anche gli effetti d'illuminazione sono degni di nota e rendono i corridoi del castello ancora più sinistri.

Sfere del Potere

Passiamo ora ad analizzare lo schermo di gioco. La barra verde sulla parte in alto a sinistra indica l'energia fisica del protagonista. Per recuperare i punti ferita basterà raccogliere le sfere verdi (chiamate Orb) che i nemici lasceranno dietro di loro una volta abbattuti.



Cercate di non far scendere a zero quella barra in alto o la vostra avventura finirà ancora prima di iniziare.



Per aprire alcuni portali, Dante dovrà fare uso di sfere dal colore rosso acceso che troverà sparse per le varie locazioni.

Attacco Combinato

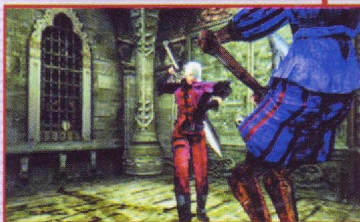
È giunto il momento di fare luce sulle mosse che può effettuare il nostro amico Dante. Innanzitutto la Capcom ha pensato bene di inserire i comandi analogici, possiamo quindi dire addio alla scomoda crocetta direzionale digitale che sinceramente non permetteva di effettuare spostamenti troppo precisi. Finalmente i 256 gradi di sensibilità del Dual Shock 2 si sentono tutti! Di modi per attaccare ce ne sono veramente moltissimi, pensate che le mosse cambieranno a seconda del tempo di pressione del pulsante!



Premendo il pulsante R1 punterete la vostra pistola verso il nemico. A questo punto basterà premere il pulsante ○ o □ per far partire le pallottole.

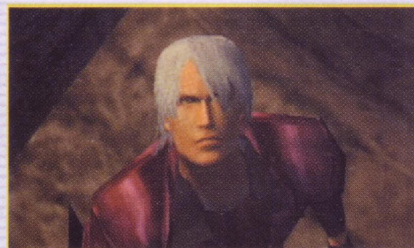


In *Devil May Cry* non è disponibile una funzione di "autofire", questo significa che per ogni singolo colpo dovrete premere una volta il pulsante.



Per effettuare l'attacco con la spada dovrete invece usare il pulsante △. Premetelo tre volte consecutivamente e assisterete a una splendida combo.





Dante è sicuramente un personaggio carismatico

Looney Tunes: Ralph Wolf all'attacco

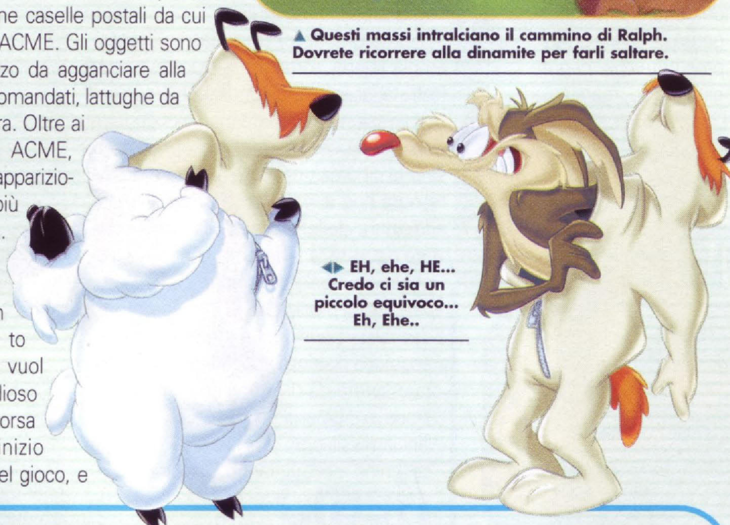


Wil Coyote sfida Solid Snake

La serie animata di *Ralph Wolf all'attacco* è una delle più divertenti della Warner Bros., eppure è passata praticamente inosservata. Sam e Ralph (Wil E. Coyote sotto mentite spoglie) hanno una strana relazione di amicizia/rivalità. Abitano vicini, vanno insieme al lavoro, timbrano insieme il cartellino... ma quando comincia la loro giornata lavorativa, diventano nemici spietati. Ralph escogita gli stratagemmi più assurdi per rapire le pecore, mentre Sam fa loro la guardia da buon cane pastore. Anche se la licenza non è la più clamorosa, si adatta bene a un gioco di questo tipo. Nei panni di Ralph dovrete rapire le pecore evitando il vigile Sam. Gli elementi per un platform pieno di humour ci sono tutti e la simpatia dei personaggi e l'ilarità delle situazioni rendono questo gioco immediatamente piacevole. In ognuno dei diciassette livelli il vostro compito sarà quello di rubare le pecore protette da Sam senza farvi scoprire, usando stratagemmi degni del miglior *Metal Gear Solid*. Nei panni dell'astuto lupo, dovrete usare ogni mezzo per mettere le zampe sul gregge. In giro troverete alcune caselle postali da cui ordinare uno dei gadget della ACME. Gli oggetti sono tantissimi e includono un razzo da agganciare alla schiena per volare, robot telecomandati, lattughe da usare come esca e altro ancora. Oltre ai gadget ultratecnologici della ACME, *Ralph Wolf all'attacco* vanta l'apparizione di alcuni dei personaggi più famosi dei Looney Tunes. Daffy Duck fa il presentatore di uno show televisivo che sfida Ralph a partecipare a un gioco dal nome 'Who wants to steal some sheep?" ("Chi vuol rubare delle pecore?"). L'odioso Roadrunner appare in una corsa all'inizio del gioco, e Porky Pig fa la parte di un fattore che rivelerà a Ralph il segreto della lattuga. Anche Bugs Bunny appare in un costume da coniglio (che Ralph dovrà usare per ingannare Sam). Su PlayStation si sono già visti giochi dei Looney Tunes, ma questo è il primo che riesce a catturare l'atmosfera e la personalità dei cartoni animati in modo convincente, e siamo sicuri che il prossimo giugno avremo tra le mani un piccolo capolavoro. Beh, che altro dire... questo è tutto, gente!



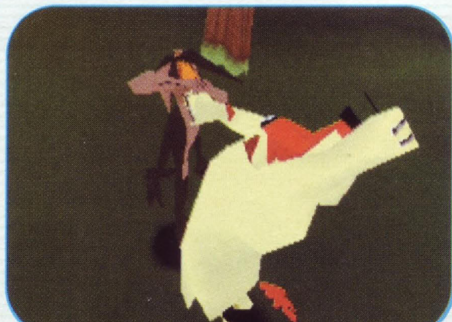
▲ Questi massi intralciano il cammino di Ralph. Dovrete ricorrere alla dinamite per farli saltare.



◀▶ EH, ehe, HE... Credo ci sia un piccolo equivoco... Eh, Ehe..

Ouch!

Ralph Wolf all'attacco è un gioco indubbiamente difficile, per cui capiterà spesso di fallire la missione. E come nel cartone animato, fallire vuol dire sempre assistere a una divertente scenetta con il povero Ralph come protagonista...



▲ Sam afferra per il collo Ralph e carica il pugno. Inutile dire che il nostro lupo finirà a un'altezza di svariate decine di metri per poi ricadere pesantemente sul prato. Ahia!



▲ Non poteva mancare la classica scena del pianoforte, che dal nulla piomba precisamente sulla testa dello sfortunato Ralph.

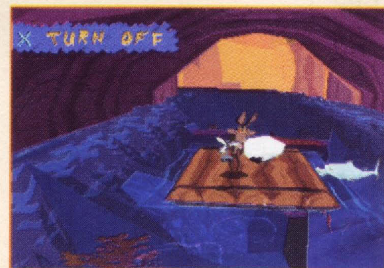


▲ Questa è l'arena dello show televisivo, dove dovrete portare ogni pecora che riuscite a catturare.



Metal Gear Wolf

Ralph è un lupo molto astuto e determinato, e per raggiungere il suo scopo si inventerà ogni tipo di stratagemma possibile. Ecco alcuni esempi...



▲ Nessun fiume in piena può fermare Ralph. Basta una semplice zattera e il problema è risolto!



▲ Come in *Metal Gear*, farsi scorgere dal nemico può voler dire la vostra fine. Quindi meglio nascondersi, esattamente come fa Ralph dietro questa roccia...



▲ Ricordate la scatola di cartone di Solid Snake? Dimenticatevela! Qui si usa un metodo molto più romantico ed ecologico, il cespuglio!

Grand Theft Auto 3

Di nuovo a piede libero...

Il crimine sta per abbattersi sulla PlayStation 2 con inaudita violenza, questo è certo. Preparatevi all'arrivo di uno dei titoli più esplosivi mai apparsi... *Grand Theft Auto 3*. La saga 2D della DMA Design compirà il gran balzo nella terza dimensione e lo farà veramente in grande stile. La meccanica di gioco, in *GTA 3*, è sempre quella cui siamo abituati. Nei panni di un giovane criminale, dovremo compiere tutta una serie di lavori sporchi (furti, contrabbandi, omicidi, ecc.) per scalare i più alti ranghi della criminalità. A parte la grafica di livello altissimo (che potete giudicare dalle foto... e tenete conto del tempo, ancora lungo, di sviluppo!), *GTA 3* vi vedrà "delinquere" in un ambiente cittadino assolutamente oscuro, realistico e soprattutto vivo! Liberty City, il luogo dei delitti, è infatti una città vera in tutto e per tutto. Ogni mezz'ora di gioco effettivo corrisponde a 12 ore di tempo simulato, quindi vedrete scorrere il giorno e la notte... Ma la cosa più bella è che anche la popolazione locale si comporterà di conseguenza! Uomini d'affari che si affrettano all'ora di punta, persone che chiacchierano, gente che va a pranzo fuori, prostitute che, di notte, raggiungono i marciapiedi... A Liberty City succede tutto ciò che può accadere in qualunque metropoli moderna e l'Intelligenza Artificiale è dannatamente buona! La città è divisa in tre settori principali: zona industriale, centro e periferia. Iniziando dal primo dei tre, avrete l'occasione di sbloccare gli altri due compiendo alcune missioni fondamentali che portano avanti la trama del gioco. Ma questo non significa che dovrete necessariamente seguire un ordine preciso! Il titolo della Rockstar vi lascerà ampia libertà sotto tutti i punti di vista. Potrete scegliere di dedicarvi a qualunque missione preferiate (persino ignorando la storia centrale del gioco), attraversare la città da una parte all'altra e guidare ogni tipo di veicolo... Potrete pilotare addirittura delle barche! Ma quello che farà davvero la differenza rispetto a giochi come quelli della serie *Driver*, sarà l'azione a piedi. Qui *GTA 3* promette davvero bene... La telecamera vi seguirà a distanza abbastanza ravvicinata e avrete da divertirvi con armi devastanti e stupende da utilizzare. Se un lanciamissili o un precisissimo fucile da cecchino non vi fanno sbavare abbastanza, che ne dite di una mazza da baseball per emulare Bruce Willis in *Pulp Fiction*?!? Noi stiamo già impazzendo...

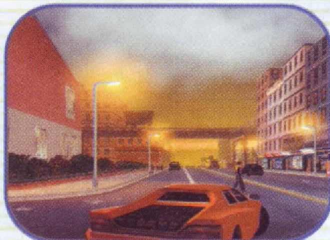




▲ Userete armi come lanciamissili e fucili da cecchino con una visuale in prima persona!

Stunt Action, Baby!

E così volete il gioco duro, eh? Bene, *GTA 3* è pane per i vostri denti. Volete rubare un'auto di lusso e guidarla? Si può fare. Preferite un furgoncino, una sportiva (Ferrari, Lotus, ecc.) o magari un motoscafo? Anche questo è realtà, nel titolo DMA. I mezzi sfrecciano a folle velocità e si schiantano che è un piacere! Pensate che ogni veicolo è composto da 17 parti danneggiabili... Non solo vedrete gli effetti degli incidenti, ma questi influenzeranno la manovrabilità del mezzo! Da urlo!



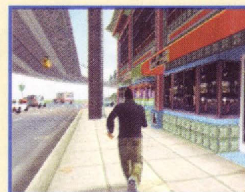




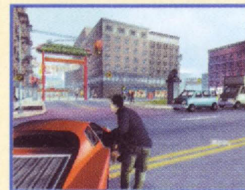


Liberty City Confidential

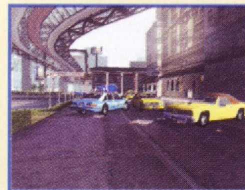
Sicuramente non avete mai visto una città come la Liberty City di *Grand Theft Auto 3*. L'area metropolitana è interamente esplorabile in auto e a piedi e si estende per ben quattro Km quadrati. I cittadini si comportano in maniera assolutamente credibile, mentre si alternano il giorno e la notte e le molteplici condizioni atmosferiche. Ponti, tunnel... l'architettura di Liberty City è davvero grandiosa! La malavita ci attende!



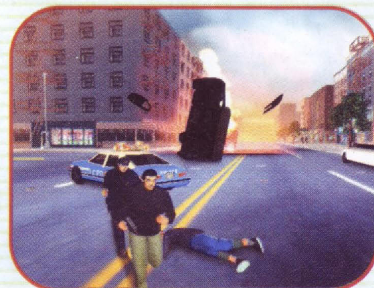
▲ Liberty City è una città ricreata alla perfezione per voi criminali!



▲ Eccoci nei pressi di Chinatown... mmm, bella macchina sportiva, questa!



▲ Guardate le complesse architetture metropolitane, i ragazzi della DMA Design stanno facendo un gran lavoro!

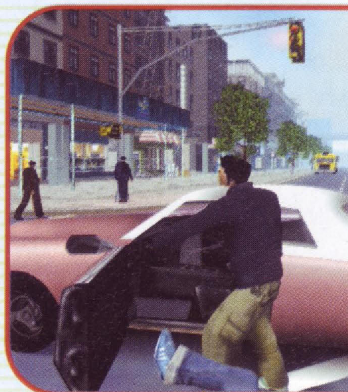


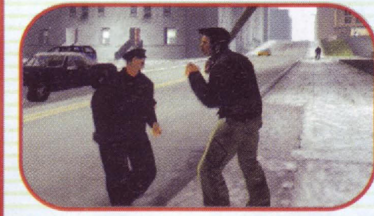
▲ Come vedete, in *GTA 3* potrete creare il panico in città!



▲ La notte sopraggiunge e la città si spopola... Inizia il dominio della mala!

▼ Scusa, bello, ti spiace se prendo in prestito la tua auto?





▲ Ehi, piedipiatti, vuoi assaggiare la mia mazza da baseball?

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Crash e compagni invadono la PlayStation 2!

L'arrivo di Crash sulla nuova console Sony, per quanto scontato, non è stato così semplice come si pensava. La mascotte della casa giapponese è infatti passata di mano, visto che la Universal Studios ne ha acquisito la licenza in esclusiva, affidando in seguito lo sviluppo alla Konami. La casa di *Metal Gear* ha poi passato il progetto alla Traveller's Tales, che da oltre un anno sta lavorando duramente sul nuovo episodio di Crash, *The Wrath Of Cortex*. Insomma, niente più Naughty Dog, i veri creatori di Crash e coloro che lo hanno portato al successo in tutto il mondo, Giappone compreso. Questo passaggio di testimone per un po' ci aveva fatto pensare al peggio, ed eravamo sicuri che Crash per PS2 non sarebbe stato lo stesso Crash. Ora, dopo che abbiamo potuto dare un'occhiata al gioco in movimento, dobbiamo ammettere che forse ci sbagliavamo.



▲ Il dettaglio con cui sono realizzati i personaggi è notevole, sia Crash che quelli "secondari" come Coco.

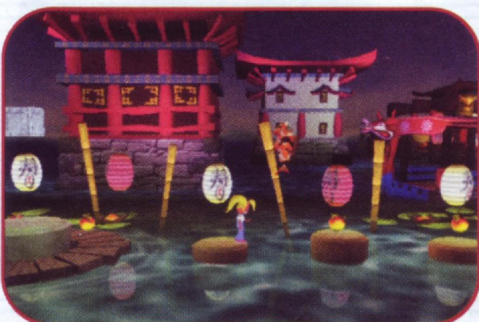


I Traveller's Tales hanno preferito non rivoluzionare nulla, riproponendo lo stesso stile di gioco dei precedenti episodi e unendolo a una veste grafica degna della nuova generazione. Una scelta magari criticabile, ma sicuramente in questo modo non si corre il rischio di deludere i fan. Ed effettivamente l'impressione che ci ha lasciato questo *The Wrath Of Cortex* è sicuramente positiva. Nel gioco potrete controllare sia Crash che la sua dolce sorellina Coco, anche se la scelta non spetta a voi, ma dipende unicamente dal livello che dovrete affrontare. Inoltre, la classica azione platform di Crash è interrotta spesso e volentieri da numerosi sotto-giochi, nei quali potrete guidare una serie di veicoli differenti come jeep, una specie di elicottero o un aeroplano. Il tutto attraverso numerosi livelli, con ambientazioni piuttosto classiche che variano da foreste fino a isole in mezzo al mare o a zone vulcaniche e ghiacciate. Il motore grafico che gestisce il tutto è stato naturalmente creato per sfruttare a fondo le potenzialità dell'Emotion Engine, e indubbiamente la qualità generale è elevata e alcuni effetti, come i riflessi nel livello del ghiaccio, lasciano davvero a bocca aperta. Anche Crash adesso è realizzato con molta più cura per i dettagli. I poligoni che lo compongono sono circa 4.000, che se confrontati con i circa 400 della versione PlayStation fanno capire quale sarà il livello di dettaglio di *The Wrath Of Cortex*. Il sistema di controllo non dovrebbe cambiare di una virgola, anche se saranno inserite alcune mosse nuove, mentre naturalmente ritorneranno vecchi classici di Crash come lo spin, ossia il girare vorticosamente su se stessi.

Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex sembra insomma un degno erede della fortunata serie e anche se non ci sono molte innovazioni, lo stile di gioco collaudato sicuramente farà piacere agli appassionati della serie, mentre la grafica spettacolare attirerà nuove leve. L'unico problema è l'uscita. Sembra infatti che non vedremo Crash sulla PS2 prima del prossimo novembre.

▼ Non c'è dubbio, la grafica di *The Wrath Of Cortex* sarà spettacolare!





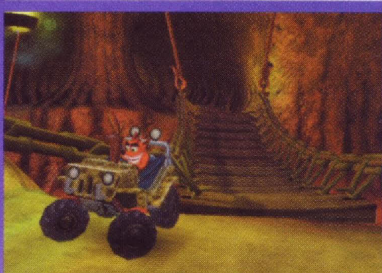
▲ In alcuni livelli dovrete controllare Coco, la sorellina di Crash.

Crash Racing

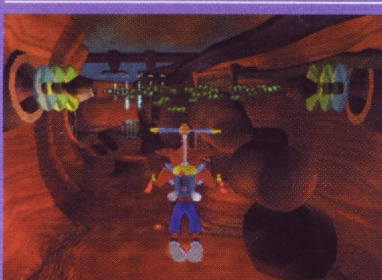
Durante il gioco potrete utilizzare numerosi veicoli in sezioni di guida che potremmo definire simili a quelli di *Crash Team Racing*. Un piacevole diversivo rispetto alla classica azione platform 3D della serie *Crash*.



▲ Un simpatico aereo a elica è quello che ci vuole per rilassarsi... o no?



▲ La jeep è senza dubbio il mezzo più divertente da guidare.



▲ In alcuni livelli dovrete per forza utilizzare questa specie di elicottero. Il problema è riuscire a controllarlo...

Crash Mon Amour

Crash da sempre ha legato il suo successo al nome PlayStation, tanto che il marsupiale della Naughty Dog è diventato il simbolo della Sony, così come Sonic lo è della Sega e Mario della Nintendo. Ecco una veloce carrellata su tutti i titoli di Crash apparsi su PlayStation.



▲ Il seguito di *Crash Bandicoot* era più divertente, con una grafica ottima e una giocabilità di altissimo livello. Era nato il vero Crash!



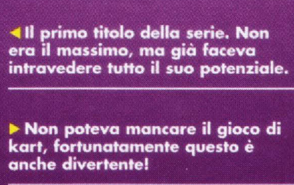
▲ L'ultimo platform della serie ha ottenuto un successo enorme anche in Giappone, dove ha superato il milione di copie vendute.



▲ Un classico party game con i personaggi della serie come protagonisti. Buono, ma non certo un capolavoro.



◀ Il primo titolo della serie. Non era il massimo, ma già faceva intravedere tutto il suo potenziale.



▶ Non poteva mancare il gioco di kart, fortunatamente questo è anche divertente!

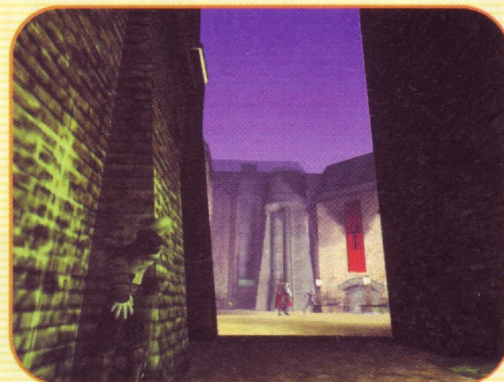


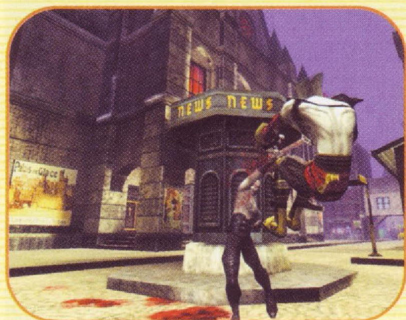
Prodotto Eidos Interactive
Sviluppo Crystal Dynamics
Data di Uscita Autunno
Tipo Azione/Avventura

Legacy of Kain: Blood Omen 2

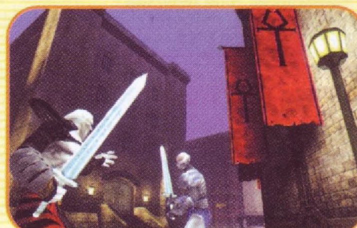
Si riaccende la sete di sangue!

Legacy of Kain: Blood Omen 2 costituisce il seguito su PS2 di una delle avventure più interessanti che abbiano mai trattato il tema dei vampiri. Logico quindi che i riflettori siano tutti puntati su questa nuova fatica della Eidos, che sembra avere più di un asso nella manica per conquistare la nostra ammirazione. In realtà non si sa molto su *Blood Omen 2*, la cui trama rimane per gran parte avvolta nelle tenebre. Kain, dopo essersi schierato con il Male al termine del primo titolo della saga, era stato ritrovato dai giocatori in *Soul Reaver*, ambientato centinaia d'anni dopo. *Blood Omen 2* si colloca tra i due titoli e vi vedrà di nuovo nei panni di Kain, il cui regno di sangue è minacciato da misteriosi nemici. Prima che vi sia sottratto il potere e i vostri servitori cadano sotto i colpi degli avversari, dovrete intraprendere una pericolosa avventura per scoprire e annientare chi è contro di voi. *Blood Omen 2* garantirà un aspetto visivo eccellente... Date uno sguardo alle uniche foto finora disponibili e capirete di cosa stiamo parlando, soprattutto considerato il fatto che la fase di sviluppo è tutt'altro che conclusa. Le meccaniche dell'azione saranno incentrate sul movimento furtivo, per evitare di terrorizzare la popolazione (che chiamerebbe le guardie contro di voi...). Per fare questo potrete usare i poteri vampirici che vi consentiranno di dominare la mente altrui, spiccare lunghi balzi, nascondervi tra le ombre e compiere altre azioni precluse ai comuni mortali... Gli sviluppatori aggiungono inoltre che l'Intelligenza Artificiale sarà eccellente e che il gioco vanterà un sistema di combattimento sofisticatissimo che permetterà a Kain di uccidere i suoi nemici in mille modi! Non resta che attendere...
il buio si avvicina!


▲ Molte volte sgattaiolerete non visti per le vostre stesse città!



▲ I combattimenti saranno esaltati dall'ottima grafica...

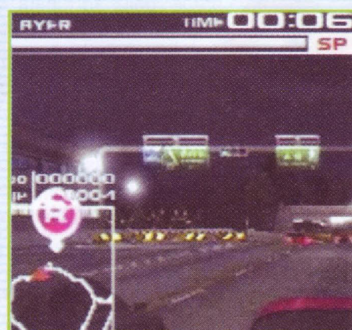

▲ Non vediamo l'ora di utilizzare i poteri oscuri di Kain in battaglie come questa!


▲ Il livello dei dettagli sembra già essere molto alto!

PS2
Prodotto Crave
Sviluppo Genki
Data di Uscita Estate
Tipo Corse

Tokyo Xtreme Racer Zero

Le corse notturne della Genki debuttano su PlayStation 2

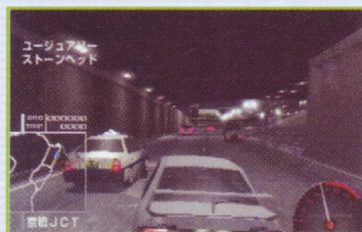


▲ Attenzione alla vostra energia. Non fatela finire o sarà game over!



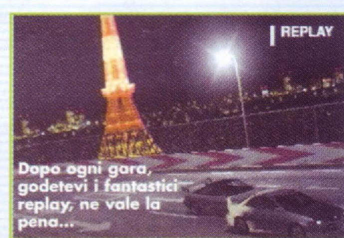
▲ Appena potete, acquistate un'auto più potente. Le schermate di presentazione dei veicoli sono eccellenti.

Dopo aver raccolto successi sul Dreamcast, la serie di giochi di guida più originale degli ultimi tempi approda finalmente anche su una console Sony e naturalmente la scelta è ricaduta sulla PlayStation 2. *Tokyo Racer* simula le corse clandestine notturne che si svolgono sulle autostrade intorno alla capitale giapponese. In pratica, una volta che avrete acquistato il vostro bolide, potrete andare in giro di notte e, appena vedete un possibile avversario, lampeggiargli per iniziare la gara. A questo punto compariranno due barre di energia in alto sullo schermo. Chi sta dietro perde lentamente energia e, quando arriva a zero, ha perso. Vincendo le varie gare guadagnerete soldi che potrete investire in pezzi per modificare la vostra auto o comprarne una nuova. Le modifiche possibili sono tantissime e superano in numero anche quelle della serie *Gran Turismo*, soprattutto per i cambiamenti alla carrozzeria (potrete montare oltre 10 tipi di specchietti differenti!). Questo stile di gioco è senza dubbio divertente, anche se alla lunga potrebbe diventare ripetitivo, vista la scarsa varietà delle piste. Fortunatamente a movimentare il tutto ci si mette il traffico normale che, anche se abbastanza scarso visto che si corre solo di notte, rappresenta una sfida ulteriore anche per il pilota più esperto. Le macchine vantano tutte la licenza ufficiale. Per la maggior parte sono giapponesi, ma sembra che nella versione finale saranno incluse anche alcune marche europee. Al prossimo numero per una recensione completa.



▲ Non manca naturalmente la classica visuale dall'esterno della vettura...


▲ I replay, anche se non raggiungono il livello di *Gran Turismo*, sono comunque molto belli da vedere.



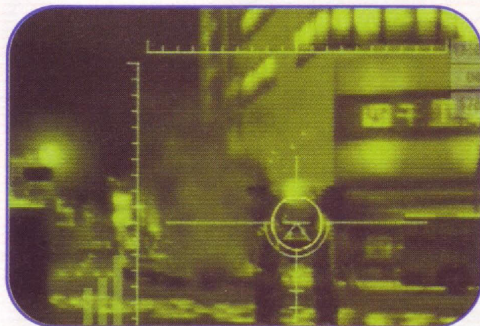
Dopo ogni gara, godetevi i fantastici replay, ne vale la pena...

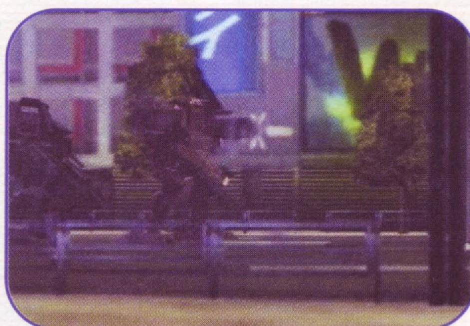
Robot Warlords

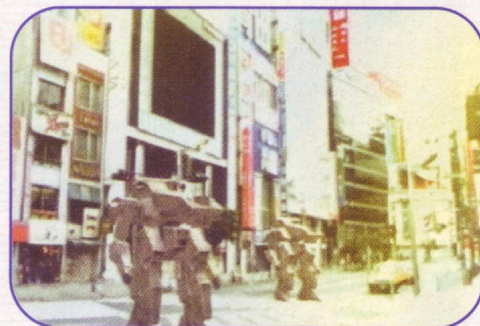
Robot giganti, strategia e distruzione di massa


▶ Il design dei mech non è molto originale

Accendere la console con questo gioco inserito per la prima volta dà più o meno la sensazione di un salto nel vuoto con l'elastico... La paura di quello che può accadere dopo è molta, ma la voglia di provarci un'altra volta è davvero irresistibile. Il filmato introduttivo è tanto strano quanto affascinante e la musica ritmata ci ha trascinati in un vortice infinito fino all'inizio del gioco. Dopo un paio di minuti ci siamo ripresi ed eravamo nuovamente pronti per dare una prima occhiata al nuovo lavoro Taito.
I fan dei giochi strategici avranno presto di che gioire. Se avete giocato fino alla noia con *Front Mission 3* e non vedete l'ora di mettervi alla guida di un esercito di bestioni meccanici... beh, questo gioco potrebbe essere un sogno che si avvera. Attacchi e difese dovranno essere come al solito pianificati come solo un vero condottiero saprebbe fare e il tutto verrà rappresentato sullo schermo con una splendida grafica 3D. Ovviamente, trattandosi di uno strategico non dovete attendervi un gioco frenetico e velocissimo, ma un titolo che fa della tattica la sua arma migliore.
Molto presto la versione definitiva del gioco arriverà nei nostri uffici e allora (solo allora) saremo pronti per dare un giudizio definitivo... rimanete sintonizzati.

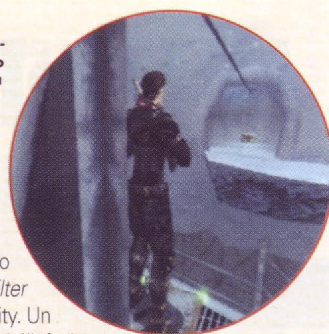

▲ La visione a infrarossi risulta piuttosto utile nelle missioni notturne, ma anche i vostri avversari potranno farne uso.


▲ Non sarà un po' troppo ripetitivo?


▲ I mech hanno invaso la città, mettetevi in salvo! Prima le donne e i bambini...

Extermination

L'orrore alieno visto dagli occhi della Sony...



▶ Per raggiungere l'altra sponda dovrete necessariamente possedere un uncino capace di scorrere sopra la fune.

Una cosa è certa. I ragazzi della Deep Space amano alla follia *La cosa* di John Carpenter. Il teatro dell'azione di *Extermination* è infatti Fort Stewart, un enorme laboratorio di ricerca situato nel bel mezzo dei ghiacci dell'Antartico. Nulla però si sa sull'oggetto degli studi che si effettuano sul posto. Ma tre giorni di assoluto silenzio e mancanza di contatti con la centrale hanno fatto inevitabilmente scattare le operazioni di ricognizione da parte dell'esercito americano. Ecco quindi che viene formato un team di specialisti composto da soldati della Marina, ribattezzato per questa missione con il nome di "Red Light". L'obiettivo dell'incarico consiste nell'investigare sugli eventi accaduti all'interno dell'istituto di ricerca e, se necessario, trarre in salvo il personale in pericolo. Il giocatore andrà a controllare Dennis Riley, un giovane sergente munito di grande coraggio e di una freddezza unica. Insieme al suo inseparabile compagno Roger si infiltrerà per primo nella base e in breve tempo scoprirà la natura angosciante dei fatti avvenuti a Fort Stewart.

A prima vista *Extermination* può sembrare un semplice clone di *Bio Hazard*. Se passerete più di un'ora davanti al gioco della Sony, vi accorgerete di quanto invece sia differente, in termini di struttura di gioco, dal classico della Capcom. Il protagonista infatti è in grado di compiere una moltitudine di azioni, come aggrapparsi alle grate, scalare le pareti di una montagna, strisciare, infiltrarsi nei condotti di aerzione e chi più ne ha più ne metta. Tutti questi fattori fanno somigliare il titolo dei Deep Space più a *Syphon Filter* e *Tomb Raider* che ai survival horror di Raccoon City. Un elemento che ci ha fatto letteralmente impazzire è l'infezione che può colpire Dennis quando entra in contatto con le creature aliene. Per curarsi dal virus, il sergente dovrà fare uso di un macchinario ultratecnologico capace di eliminare l'infezione e ripristinare i valori normali degli anticorpi. In *Extermination* ve la dovrete vedere con le situazioni più estreme, dovrete farvi strada in corridoi illuminati dalla fioca luce di una torcia, avrete a che fare con creature che mutano forma e aspetto. E tra uno scontro a fuoco e l'altro, dovrete anche pensare a risolvere enigmi che vi consentiranno di sbloccare una porta o di ripristinare l'illuminazione in alcune sezioni dell'Istituto. Insomma, *Extermination* sembra avere tutte le carte in regola per tirar giù dal trono la Capcom. Ora non resta che aspettare la versione occidentale prevista prima dell'estate...

Cindy Chen

Età: 24
Altezza: 163 cm
Peso: 46 kg
Gruppo sanguigno: A

È una eminente batteriologa appartenente al Gruppo Speciale della Sanità dell'Esercito degli Stati Uniti. Il suo fidanzato Andrew è morto un anno fa davanti agli occhi di Dennis nel bel mezzo di una missione. In seguito allo shock subito, decide di ritirarsi in un laboratorio segreto dell'Esercito situato nell'Antartico, dove lavora tuttora come ricercatrice. È un tipo tranquillo e sentimentale, ma non è riuscita ancora a riprendersi del tutto...



▶ Vi trovate nella sala da gioco dell'Istituto di ricerca di Fort Stewart. Qui gli scienziati passano il loro tempo libero tra una partita a flipper e un torneo a biliardo.



▼ Le creature generate dal virus sembrano non tollerare l'acqua. Cercate anche voi di evitare a tutti i costi di passare sulle pozzanghere, quando siete stati infettati dal nemico...





▲ Il dettaglio dei visi dei personaggi è sorprendente. Con lo Zoom Scope Unit potrete ingrandire l'immagine fino ai minimi particolari.

Dennis Riley

Età: 24
Altezza: 180 cm
Peso: 70 kg
Gruppo sanguigno: 0

È un sergente del Team Red Light. Munito di una freddezza sopra le righe, odia in particolare la leggerezza di alcuni suoi compagni di battaglia. In ogni missione cerca di tirar fuori il meglio di se stesso ed è capace di affrontare le missioni più delicate senza mai perdere la calma. È un professionista delle strategie speciali ed è in grado di usare ogni tipo di arma.

Infezioni Aliene

Il protagonista di *Extermination* è dotato di due barre di energia. La prima indica i punti ferita, mentre la seconda la percentuale di immunità nei confronti del virus alieno. Ogni volta che verrete colpiti dal liquido verde lanciato dalle creature, la barra di immunità si accorcerà di una tacca. Quando raggiungerà il valore zero, Dennis verrà sopraffatto dal virus e comincerà a perdere progressivamente energia vitale.



▲ Con questo macchinario potrete risolverete ogni problema di contaminazione. Per farlo funzionare dovrete necessariamente possedere le fiale con il vaccino.



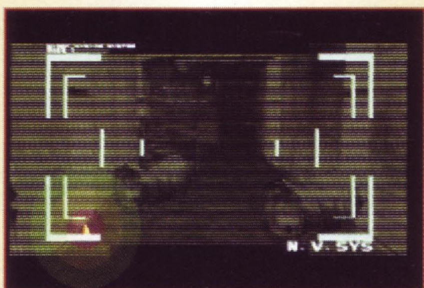
▲ Basterà avvicinarsi al monitor a fosfori verdi per avere accesso alle funzioni di cura della macchina.



▲ Dennis è rimasto infettato dal virus. Sulla sua schiena si è formata una disgustosa protuberanza dalla quale partono fumi verdi soffocanti.

Non Solo Armi

In alcune sezioni di Fort Stewart, Dennis Riley dovrà contare sull'ausilio di vari strumenti e accessori montabili sull'Assault Rifle SPR4. Se vi trovate in una stanza buia, sarà opportuno installare sul fucile una minitorcia. Se volete colpire il nemico da lontano, è consigliabile applicare sull'arma un mirino dotato di zoom.



▲Gli occhiali Night Vision vi consentiranno di vedere l'ambiente che vi circonda anche in condizioni di buio totale.



▲All'inizio dell'avventura dovrete contare su una piccola torcia per illuminare le stanze più buie. Mentre tenete accesa la lampadina non potrete effettuare alcun spostamento.



▲Il vostro mitra monta un microscopico mirino che riesce a centrare automaticamente le creature vicine al centro di puntamento.

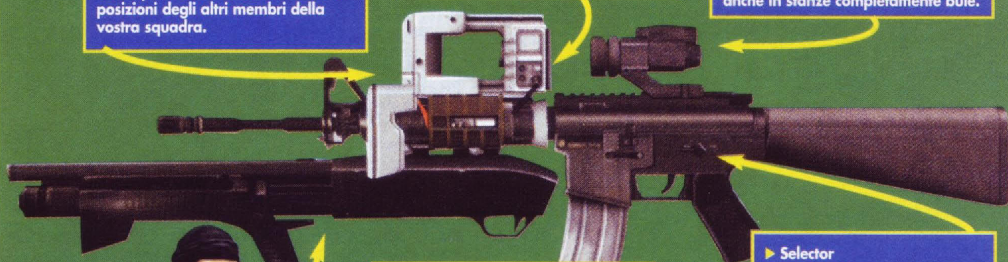


▲Per colpire i nemici posti in lontananza potrete sfruttare la funzione d'ingrandimento dell'immagine propria dello Zoom Scope Unit.

PSMania Breakdown

Uno sguardo al gioco in azione

Assalt Rifle SPR4



▶ **Parte superiore RUS**
Qui sopra potrete attaccare solamente il Dog Tag Radar, uno strumento che vi permetterà di individuare la posizioni degli altri membri della vostra squadra.

▶ **MA Parts**
Con questo accessorio potrete unire più oggetti tra loro per crearne di più potenti. Come per esempio l'Ultimate Luncher, composto da tre parti che potrete trovare sparse tre i laboratori di Fort Stewart.

▶ **Mount Scope**
Qui potrete montare accessori di importanza vitale come lo Scope Unit, che vi consente di zoomare sul nemico o i Night Goggle, che vi daranno la possibilità di vedere anche in stanze completamente buie.

▶ **Parte inferiore RUS**
Su questa parte del fucile potrete montare armi supplementari come il lanciafiamme, il lanciagranate o lo shotgun. Risulteranno utili soprattutto nella parte finale dell'avventura, quando cominceranno a comparire creature resistenti ai semplici proiettili.

▶ **Selector**
Con questa levetta potrete passare dalla modalità Semiauto, che vi consente di sparare un solo proiettile, a quella 3 Points Burst, che vi permette di far partire dall'arma tre colpi consecutivi con un'unica pressione del pulsante.

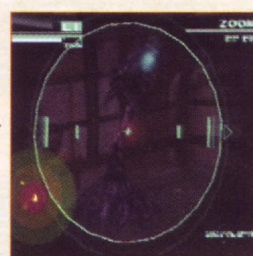


▶ Questo essere alieno è incollato al pavimento, ma è capace di sputare un liquido verdognolo portatore del virus.

Roger Grigman

Età: 26
Altezza: 192 cm
Peso: 120 kg
Gruppo sanguigno: A

È l'inseparabile compagno di guerra di Dennis. Adora scherzare e ha sempre la battuta pronta, anche nei momenti più inopportuni. Grazie al suo carattere allegro, è in grado di trasformare le atmosfere tese in situazioni comiche e divertenti. È particolarmente abile nell'uso del coltello e delle armi da fuoco. Nessuno è in grado di rivaleggiare con lui nei combattimenti corpo a corpo.





▲Se accederete al monitor collegato sul muro potrete ricaricare le munizioni del vostro fidato SPR4.



◀ Usando il coltello potrete tagliare il filo di questa trappola infernale. Se urterete il laccio, si innescherà la bomba installata sul muro laterale.

Creature Abominevoli

Fort Stewart si è trasformato nel covo di disgustose creature, figlie di un esperimento mal riuscito. Alcune di esse hanno il potere di generare esseri più piccoli e ognuna è in grado di infettarvi con un nauseabondo liquido verde che fuoriesce dalla bocca. Vediamo insieme gli esemplari più pericolosi che avrete la sfortuna di incontrare tra i tetri laboratori di Fort Stewart...



▲Non potevano mancare dei disgustosi cani mutanti. Anche loro sono stati colpiti dal virus e in breve tempo hanno cambiato forma e natura.



▲Attenti agli attacchi devastanti della bestia che avete di fronte. Oltre a effettuare assalti ravvicinati, questo essere disgustoso può usare il mitra!

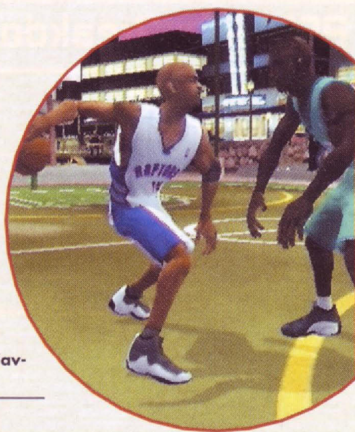
▼Questa è la creatura più piccola che potrete incontrare nei laboratori. Da sola non incute timore, ma in branco vi farà tremare le gambe dalla paura!



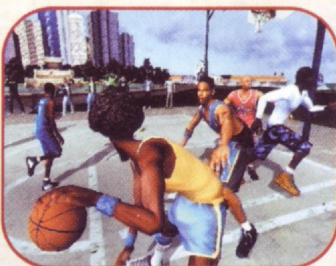
NBA Street

Chi non salta bianco è...

Ricordate il film con Wesley Snipes e Woody Harrelson che se ne andavano in giro per i campi da basket americani alla ricerca di qualche pollo a cui spillare un po' di soldi? Beh, alla EA Big, nuova casa di sviluppo della EA già autrice di quel capolavoro che è *SSX*, evidentemente se lo ricordano, e pure piuttosto bene. Perché il loro secondo titolo per PS2, *NBA Street*, riprende le atmosfere del film e le unisce a una giocabilità totalmente arcade e fuori di testa. Basato su licenza ufficiale NBA, che permette di avere quindi tutti i più importanti campioni della lega americana, *Street* reinterpreta, con indubbia fantasia, gli scontri tre contro tre tanto famosi nei campi di basket sparsi per i parchi e le strade delle maggiori metropoli americane. Insomma, niente stadi al coperto con migliaia di spettatori, ma solo la cruda realtà dei sobborghi dove tanti campioni dell'NBA hanno fatto i primi passi. Potrete scegliere il vostro personaggio (ce ne sono alcuni con look assurdi, tra catene d'oro al collo, capelli rasta ed enormi anelli d'acciaio) e decidere a quale delle modalità partecipare. Al momento è stata confermata solo una sorta di Campionato, dove dovrete sfidare via via squadre sempre più forti su diversi campi, sia reali che inventati. Altra probabile modalità, simile appunto al film *Chi non salta bianco è*, riguarda la supremazia del campo. Chi vince rimane, chi perde se ne va. L'aspetto particolare di *NBA Street* è lo stile puramente arcade che pervade il gioco. Come in *SSX*, ogni personaggio, che avrà caratteristiche proprie, potrà effettuare spettacolari mosse speciali, come schiacciate impossibili, palleggi sotto le gambe, scivolate, voli acrobatici e molto altro ancora. Ogni mossa, se effettuata come si deve, vi darà dei punti che alla fine potranno essere investiti per acquistare nuove abilità, come in *SSX*. Sembra, secondo alcune indiscrezioni trapelate dalla EA Big, che ci saranno anche dei nemici di fine livello, ognuno dotato di un tiro speciale molto potente. La grafica sembra già completa e supera di gran lunga quella di *NBA Live 2001*, con cui questo gioco condivide il motore. I giocatori sono più definiti, meglio animati e hanno un look molto più accattivante. I campi si sprecano in quanto a dettagli, con persone sullo sfondo che incitano i giocatori e altre che si fanno gli affari loro prendendo il sole sulla spiaggia o portando a spasso il cane. A concludere quella che sembra una ricetta già vincente, abbiamo una colonna sonora di tutto rispetto, con ritmi hip hop e rap, perfetti per l'atmosfera da ghetto metropolitano made in U.S.A. Ora vorrete sapere quando uscirà questo probabile capolavoro. Beh, dovremo aspettare ancora un po'... almeno fino alla prossima estate, data in cui è previ-

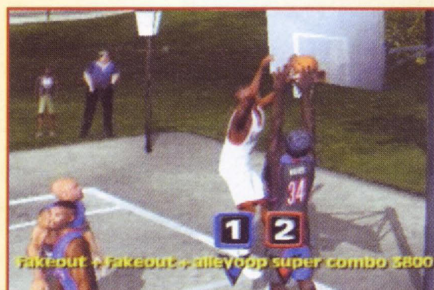


▶ Far passare la palla sotto le proprie gambe è un ottimo metodo per disorientare l'avversario...

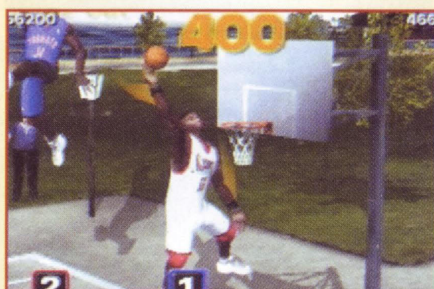

◀ Uhm, che ci fa Tiger di *Tekken* in un gioco Electronic Arts?

Slam Dunk!

Schiacciate, stoppate, tiri al volo, piroette, scivolate e palleggi impossibili. Queste sono solo alcune delle mosse che potrete effettuare in *NBA Street*. E farle non è solo divertente, ma anche obbligatorio se volete vincere...



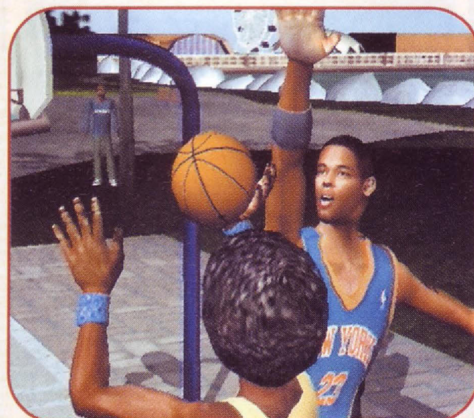
▲ Mettendo di fila varie tecniche speciali, avrete la classica combo. Just do it!



▲ Subito dopo il nome della mossa, apparirà il punteggio che vi siete meritatamente guadagnati.



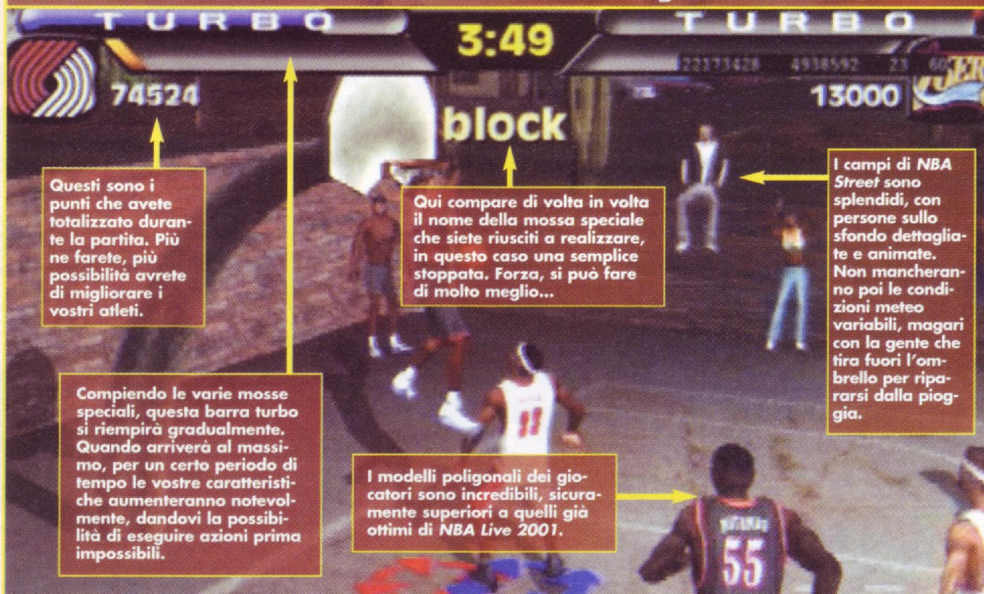
▲ Inutile dire che le schiacciate sono la cosa più spettacolare di *NBA Street*...



▲ Le stoppate, se effettuate alla perfezione, danno un'enorme soddisfazione!

PSMania 2.0 Breakdown

Uno sguardo ravvicinato al gioco in azione



Questi sono i punti che avete totalizzato durante la partita. Più ne farete, più possibilità avrete di migliorare i vostri atleti.

Qui compare di volta in volta il nome della mossa speciale che siete riusciti a realizzare, in questo caso una semplice stoppata. Forza, si può fare di molto meglio...

I campi di *NBA Street* sono splendidi, con persone sullo sfondo dettagliate e animate. Non mancheranno poi le condizioni meteo variabili, magari con la gente che tira fuori l'ombrello per ripararsi dalla pioggia.

Compiendo le varie mosse speciali, questa barra turbo si riempirà gradualmente. Quando arriverà al massimo, per un certo periodo di tempo le vostre caratteristiche aumenteranno notevolmente, dandovi la possibilità di eseguire azioni prima impossibili.

I modelli poligonali dei giocatori sono incredibili, sicuramente superiori a quelli già ottimi di *NBA Live 2001*.

Black & White

E ora qualcosa di completamente diverso...



Questa sì che è una sorpresa! Uno dei giochi più attesi da tutti i possessori di PC sta per arrivare su PlayStation. Dobbiamo ammettere che quando la Midas ha annunciato lo sviluppo di *Black & White* su console Sony, tutti qui in redazione davano per scontato che si trattasse della PS2... La ricchezza e la complessità della nuova "simulazione di divinità" concepita dal grande Peter Moulineaux lasciavano infatti intendere che solo la potenza dell'Emotion Engine sarebbe stata in grado di gestire gli spettacolari scenari del titolo e l'altrettanto complicata struttura di gioco. E invece, la scatoletta grigia della grande S ha deciso di spiazzarci ancora una volta! In *Black & White* vestirete i panni di un apprendista mago, che dall'alto della sua torre domina tutto il territorio circostante. Il bello è che le popolazioni locali, a dire il vero, non molto sveglie, credono che voi siate Dio e si comportano di conseguenza... Per interagire con i vostri sudditi potrete contare sulla potenza di un Titano, un essere gigantesco dalle fattezze animali che obbedirà ai vostri ordini e verrà influenzato dalla vostra condotta. Andando avanti nelle missioni vi accorgerete inoltre che tutto il mondo cambierà in base alle vostre scelte, diventando via via più cupo o "angelico" a seconda del vostro comportamento. L'interfaccia essenziale e innovativa si adatta molto bene al controller della PSX e quindi non ci resta che aspettare l'arrivo della versione definitiva (ormai imminente) per esprimere il giudizio finale.

▲ Questo gigantesco leone è il vostro titano. Hmm, non sembra molto coraggioso...



▲ Ops, due titani si sono appena incontrati e stanno facendo amicizia... O no?



▲ Questo gigantesco gorilla attende a braccia aperte i vostri ordini. Cosa aspettate?

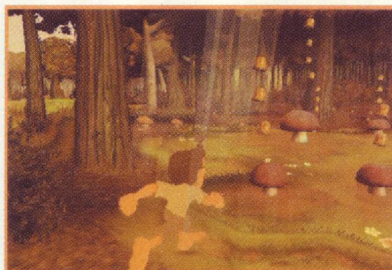


▲ Questa mano è la vostra. Potrete controllare tutto il mondo e interagire con i vari elementi...

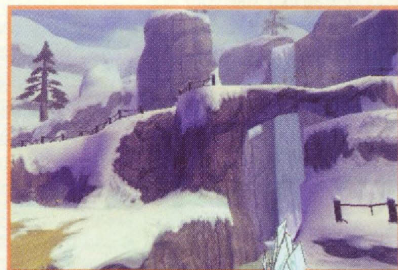



Herdy Gerdy

Dalla Eidos, un'avventura dalla grafica sconvolgente.



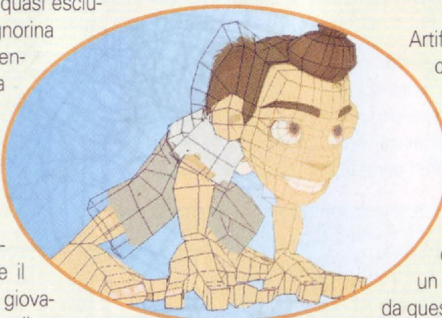
▲ Benvenuti nel mondo di *Herdy Gerdy*! Anche se vi può sembrare incredibile, questo non è un cartone animato, ma la grafica del gioco!

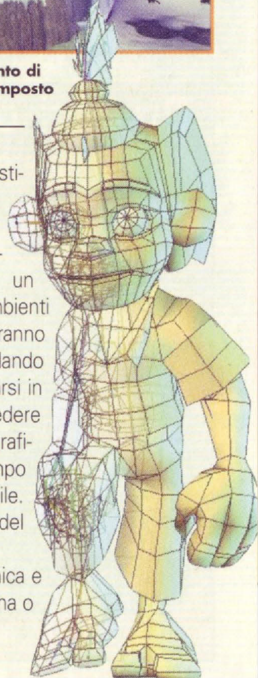


▲ Ogni singolo elemento di questa immagine è composto da poligoni!

Sembra proprio che l'arrivo della PS2 abbia risvegliato la creatività degli storici programmatori della Core Design. Negli ultimi tre anni questi ragazzi inglesi si erano infatti concentrati quasi esclusivamente sul loro personaggio più famoso... la mitica signorina Croft. Oggi però le cose sembrano essere cambiate radicalmente ed ecco che nell'arco di pochi mesi annunciano la prima avventura di Lara su PlayStation 2, un promettente sparatutto 3D intitolato *Project Eden* e il bellissimo *Herdy Gerdy*. Previsto in uscita per l'autunno 2001, *Herdy Gerdy* è una specie di avventura/GDR con elementi di strategia e una grafica degna di un cartone animato della Disney. Lo scopo del gioco è quello di prendere il controllo del giovane pastore di nome Herdy e aiutarlo a guidare greggi di animali in 27 diversi livelli. Grazie a un raffinatissimo sistema d'Intelligenza Artificiale, le creature che popolano il fantastico mondo di questo gioco si comporteranno in modo incredibilmente realistico e ogni essere vivente sarà contraddistinto da una personalità e un carattere differenti. Anche gli ambienti completamente tridimensionali offriranno un elevatissimo livello d'interazione dando così l'impressione al giocatore di trovarsi in un vero modo parallelo. Come potete vedere da queste immagini, il livello qualitativo della grafica è a dir poco eccezionale! Gli effetti di luce in tempo reale sono fantastici e il livello di dettaglio è davvero incredibile. Speriamo che tutta questa accuratezza non influenzi la fluidità del gioco.

Sul prossimo numero vi sveleremo altri dettagli sulla meccanica e sulla trama, nel frattempo non sbavate troppo su questa pagina o rovinerete la rivista!

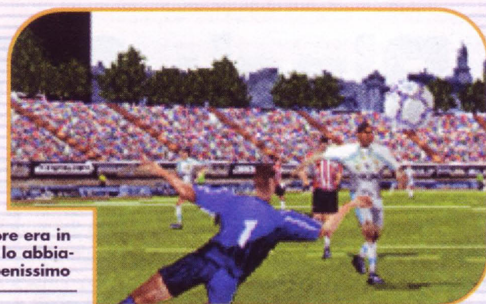




◀ Nel corso dell'avventura, Gerdy acquisterà nuove abilità e nuovi poteri... esattamente come avviene nei GDR!

UEFA Challenge

Un altro rivale scende in campo... FIFA e ISS sono avvertiti!



►Il giocatore era in fuorigioco lo abbiamo visto benissimo



▲ Questa rovesciata si concluderà con uno splendido gol o con una figuraccia? Dipende solo da voi...



La sfida inizia e la folla è in delirio

Forte della prestigiosa licenza UEFA, la Infogrames si appresta a lanciare *UEFA Challenge*, l'unico gioco che prova a unire una forte dose di realismo alla tipica passione europea per il calcio.

Ogni giocatore in *UEFA Challenge* è stato disegnato singolarmente per riprodurre al meglio le caratteristiche delle versioni reali. Avvicinando l'inquadratura ad alcuni di essi riconoscerete facilmente i più famosi. Ogni più piccolo dettaglio (dai volti agli scarpini) è stato abilmente riprodotto dai programmatori. Il team ha usato animazioni "catturate" dai movimenti dei veri atleti, tra i quali Dwight Yorke del Manchester United e Luis Figo campionissimo del Real Madrid e recente pallone d'oro. Anche le dimensioni del pallone e i suoi movimenti sono stati digitalizzati in modo da proporne un modello fisico molto accurato. Oltre a questo, *UEFA* vanta una lunga serie di opzioni e caratteristiche che promettono di proiettare il gioco ai vertici della propria categoria.

▲ Gran bel gioco il calcio... prima ci si spezza le gambe, poi ci si stringe la mano in nome della sportività.



In molti giochi di calcio, gli infortuni ai giocatori sono visibili solo tramite sequenze non interattive. In UEFA Challenge invece i giocatori infortunati cominceranno a correre più lentamente a tirare più debolmente e a zoppicare.

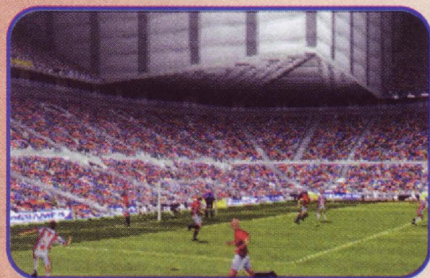
Lo scopo del titolo Infogrames è ovviamente quello di offrire un'esperienza totalmente realistica che riproduca l'atmosfera delle vere partite di calcio. Gli sviluppatori hanno lavorato duramente per arrivare a riprodurre addirittura i seggiolini sugli spalti. Il gioco comprende più di 40 stadi tra i quali i mitici Old Trafford, San Siro e Nou Camp... ognuno composto da circa 6.000 poligoni.

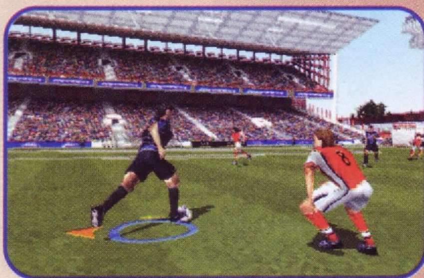
UEFA è l'unico gioco di calcio a sfruttare la licenza ufficiale della federazione e l'unico a riprodurre le reali divise delle squadre, con tanto di marchi e sponsor.

Oltre a questo, troverete differenti modalità dedicate a tutte le competizioni europee e un motore grafico che riproduce perfettamente le condizioni atmosferiche e i dettagli, come il respiro condensato dei giocatori. Il terreno si allenterà per la pioggia e ci sarà anche una barra che mostra le possibilità di precipitazioni temporalesche! Tenete d'occhio i prossimi numeri di PSMania per la recensione completa e per scoprire se riuscirà a scalzare *ISS Pro Evolution 2* dal suo trono.

Rumori dagli Spalti

La folla è sempre stata un elemento importantissimo nelle partite di calcio e anche in *UEFA Challenge* riveste un ruolo da protagonista. Nel caso la squadra di casa dovesse vincere assisterete a una ola in piena regola. Se la squadra di casa perde invece, la folla assumerà un atteggiamento del tutto diverso, fischiando i calciatori e lasciando lo stadio prima della fine dell'incontro. Ci manca solo che si mettano a contestare l'allenatore!





PSMania 2.0 Breakdown

Uno sguardo al gioco in azione





Run Like Hell

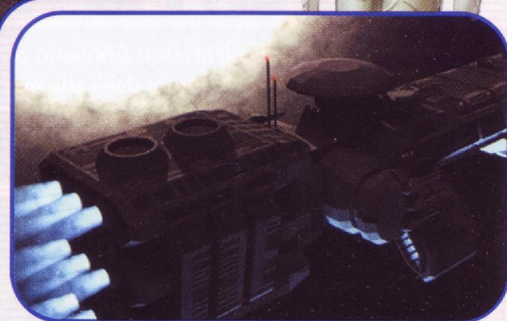
Cominciate a correre...

Quando abbiamo visto per la prima volta questo *Run Like Hell*, l'impressione è stata quella di trovarsi di fronte alla solita avventura horror, in questo caso con una trama che sembra spudoratamente copiata dal capolavoro Alien di Ridley Scott. Ma dopo aver visto più a fondo il nuovo titolo della Infogrames, dobbiamo ammettere che ci sbagliavamo, almeno in parte.

L'ambientazione, in effetti, è chiaramente ispirata al film *Alien*. Siamo nel futuro. Dopo una missione di salvataggio, la vostra nave viene invasa da una specie aliena sconosciuta che uccide gran parte dell'equipaggio. Di fronte alla forza di queste creature, il vostro unico obiettivo sarà quello di sopravvivere, evitando combattimenti che nella maggior parte dei casi avrebbero esito disastroso.

Insomma, come dice il titolo, meglio scappare! Ma scappare non sarà così facile, visto che gli alieni che fronteggerete sono incredibilmente intelligenti. Quando uccidono un umano, possono succhiargli il cervello per carpire preziose informazioni sui sistemi della nave, oppure prendere il loro braccio, attaccarselo addosso e operare sui terminali e i computer sparsi per i corridoi. Come se non bastasse, sono anche in grado di aprire le porte, cosa che complica non poco ogni vostro tentativo di fuga. *Run Like Hell* cercherà di creare il panico nel giocatore, in modo da offrire un'esperienza di gioco diversa dal solito survival horror alla *Resident Evil*. Ai prossimi numeri per maggiori dettagli su quello che potrebbe diventare uno dei migliori titoli PS2 dell'anno.





◄ A quanto pare, tutta l'avventura si svolgerà a bordo dell'astronave.



◄ Gli alieni sono in grado di azionare i pannelli di controllo utilizzando le braccia staccate dal corpo di qualche povero membro dell'equipaggio.



► L'aspetto degli alieni fa pensare a un incrocio tra Predator e Alien, o qualcosa del genere...

Fear Effect: Retro Helix

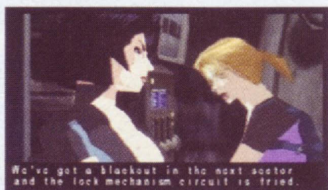
La guida completa





PSManiaci sull'attenti! Abbiamo per voi una missione da veri duri... Hana è tornata e questa volta avrà bisogno del vostro aiuto per uscire tutta intera dalla sua nuova avventura. Per rendervi le cose più facili, abbiamo preparato la guida completa e definitiva a *Fear Effect 2*, con la soluzione agli enigmi e tutto quello che serve per raggiungere il vostro obiettivo. Ci aspettiamo un rapporto dettagliato a missione compiuta...

disco 1 - SCENA 1: HANA



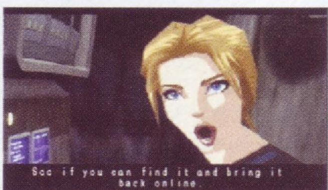


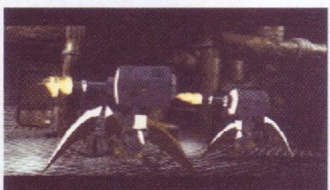
Il gioco comincia a un punto di salvataggio. Salvate selezionando il telefono cellulare dal vostro inventario e proseguite. Ignorate il pannello sulla sinistra e proseguite fino a incontrare Rain che sta lavorando su un pannello di controllo. La vostra partner vi dirà di cercare e riattivare il generatore di corrente elettrica dell'area. Entrate nella porta a sinistra, proseguite ignorando le due porte successive, scendete per la rampa e salvate. Estraete un'arma, proseguite ed eliminate i due droidi di manutenzione. Raccogliete le munizioni.

Ci sono due passaggi in penombra nel fondale. In quello di destra troverete un EMP, un'arma in grado di disabilitare temporaneamente i nemici meccanici. In quello di sinistra assisterete a una breve sequenza di intermezzo e troverete un gancio metallico. Tornate indietro alle porte ignorate in precedenza, salvando lungo la strada. Nella prima a destra usate il gancio sulla grata e troverete una scheda magnetica gialla. Uscite e scendete di nuovo lungo la rampa. Usate la scheda magnetica sulla porta al centro dello schermo (quella con il pannello giallo). Scendete lungo la scala e attivate il generatore sulla destra.

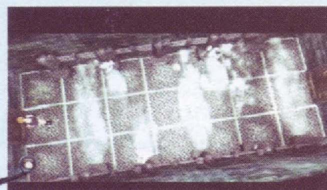
Salite di nuovo e tornate indietro. In cima alla rampa preparate l'arma per fronteggiare i droidi che usciranno dalla sinistra dello schermo e fate attenzione al terzo droide che cadrà dall'alto appena sarete avvistati. Dopo lo scontro raccogliete le munizioni. Tornate da Rain, Hana non riuscirà a raggiungerla prima della chiusura della porta. Tornate al generatore eliminando il droide lungo il cammino. Scendete lungo la rampa e tornate alla porta col pannello giallo, preparando l'arma per il droide che comparirà. Usate ancora la scheda gialla, scendete la scala e salvate. Usate il generatore, che non sopporterà lo sforzo ed esploderà, intrappolando Hana nella stanza...

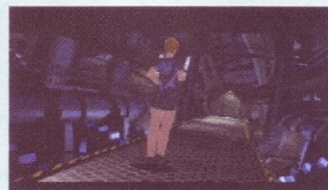






SCENA 2: RAIN





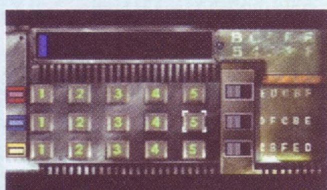


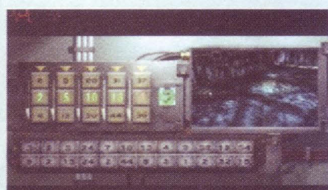
All'inizio Rain si troverà in una stanza piena di getti di vapore. Prima di ogni getto vedrete un piccolo sbuffo di vapore uscire dalla tubatura corrispondente. Salvate, poi calcolate il tempo e attraversate con cautela, passando sempre nel punto più lontano dalle aperture delle tubature.

Preparate un'arma, entrate nella porta ed eliminate i due droidi. Ignorate la porta sulla sinistra dello schermo e proseguite. Scendete la scala ed entrate nella porta a sinistra.

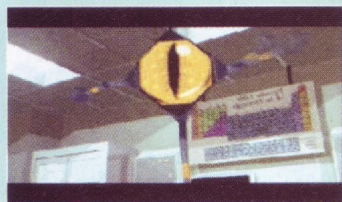
Per passare indenni i muri mobili, osservate bene i loro movimenti e proseguite al momento giusto. Alla fine dei due corridoi estraete l'arma, entrate nella porta ed eliminate il droide che vi troverete di fronte. Raccogliete l'Uzi dietro la cassa e proseguite fino alla stanza sporca di sangue con i droidi e gli scienziati. Non uccidete questi ultimi a meno che non siate costretti. Ripulite la prima stanza, aprite la porta rossa in alto e distruggete gli altri droidi. Ignorate la porta a sinistra ed entrate in quella in alto. Usate il flash disc sul terminale per decifrare i codici per l'80° e 86° piano. Due delle sequenze corrette sono 1, C, D, 3, 2, 4 e 1, 2, 3, 4, A, D. Uscite e tornate al laboratorio. Entrate nella porta in fondo a destra dello schermo. Entrate nella prima porta sulla sinistra di Rain ed eliminate il droide che arriverà dall'alto. Percorrete il corridoio ed entrate nella porta in fondo. Usate il computer di destra: inserite il codice 31452 nella seconda riga, 45123 nella terza e 23451 nella prima, premendo ogni volta il tasto grigio sulla destra della riga corrispondente.

Andate al computer di sinistra e inserite nelle caselle i numeri 2, 5, 10, 13, 1 (la differenza tra i due numeri in alto e in basso). Premete il tasto "Ok" e osservate la sequenza animata.





SCENA 3: HANA





Passate sul generatore caduto e proseguite. Avvicinatevi alla Videocassetta ed evitate i topi tornando di corsa all'inizio dell'area. Tornate alla Videocassetta e raccoglietela. Estraete un'arma, proseguite ed eliminate il droide dietro l'angolo. Entrate nella porta sulla destra ed esaminate il droide distrutto per trovare un pistone. Uscite e proseguite fino al crocevia inquadrato dall'alto. Nel passaggio in alto operate sulla console e incrementate le barre da sinistra a destra fino ai valori di 5, 4, 3, e 2 per fermare il vapore. Tornate al crocevia e proseguite verso sinistra fino alla sequenza animata. Hana scoprirà uno scienziato nascosto in un angolo che le fornirà alcuni utili oggetti.

SCENA 4: RAIN





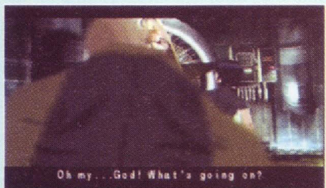


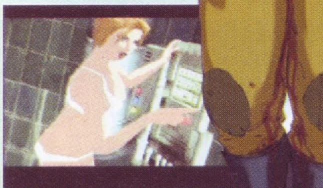
Armatevi (meglio se con l'Assault Rifle), uscite dalla stanza e distruggete il droide. Procedete ed entrate nella porta in fondo alla sala e distruggete un altro droide. Entrate nella porta in alto allo schermo per tornare nel laboratorio distrutto. Una volta al centro della stanza incontrerete il "Planner". Sparategli con l'Assault Rifle finché cadrà due volte, poi avvicinatevi al suo corpo e "usatelo" per concludere la scena.

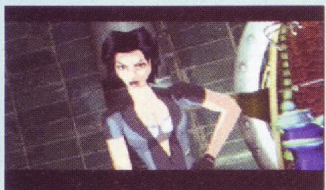
SCENA 6: HANA

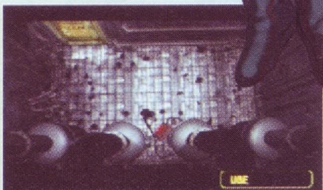
Scendete la scala e andate verso Rain. Dopo una breve conversazione verrete attaccati dal Planner. Per sconfiggerlo dovrete spingerlo tre volte verso i muri elettrificati ai lati della stanza, sistemandovi da un lato e usando l'Assault Rifle per spingerlo indietro.
Parlate a Rain, che sbloccherà due porte vicine: per disinnescare le bombe piazzate dal Planner avrete solo due minuti! Salite la scala, entrate nella porta a sinistra, percorrete il corridoio, girate a destra e avvicinatevi alla porta in primo piano. Apritela e disinnescate la bomba nell'angolo. Uscite, proseguite a destra ed entrate nella porta immediatamente successiva. Distruggete il droide e disinnescate la bomba. Tornate da Rain e assisterete a una sequenza animata. Appena riprenderete il controllo di Hana correte verso il fondo dello schermo e fuggite dalla palla di fuoco senza fermarvi. Girate a sinistra nel corridoio e proseguite la fuga. Arrivate alla porta e oltrepassatela per completare l'area.











SCENA 5: HANA





Salite la scala sulla destra dello schermo e raccogliete l'ingranaggio. Usate la scheda verde fornitavi dallo scienziato per aprire la porta e proseguire. Entrate nella porta in fondo allo schermo e proseguite in quella sulla destra dopo aver distrutto il droide.
Distruggete il droide che cammina sulla rampa, scendete la scala e recuperate la Fixer Head Key dal droide distrutto. Salite la rampa, preparate un'arma ed entrate nella porta. Distrutto il droide, proseguite lungo il camminatoio ed eliminate l'altro droide che apparirà vicino alla scala. Scendete e superate i corridoi con i muri semoventi già affrontati con Rain. Preparate un'arma diversa dalle pistole, entrate nella porta alla fine del corridoio e distruggete i due droidi (uno di essi arriverà dall'alto). Entrate nella porta in fondo per arrivare nel laboratorio. Entrate nella porta rossa alla sinistra di Hana e distruggete il droide. Avvicinatevi alla porta a sinistra, distruggete l'ennesimo droide e un altro che troverete oltrepassando la porta. Raccogliete la Videocassetta B da quest'ultimo, avvicinatevi alla console dalla parte opposta della stanza e agite su di essa. Guardando la Videocassetta B scoprirete un codice di accesso. Uscite e tornate al laboratorio. Entrate nella porta sulla destra dello schermo e avvicinatevi a quella in fondo, pronti a distruggere il droide che apparirà nelle vicinanze. Inserite il codice 92572 sul pannello e aprite la porta. Ignorate la rampa discendente e proseguite diritti, eliminando i droidi. Entrate nella porta in fondo e percorrete il corridoio svoltando a sinistra. Usate i Blasting Caps sulla tubatura in fondo per attirare i droidi che bloccano la rampa e nascondetevi immediatamente nella nicchia per evitarli. Dopo il loro passaggio tornate alla rampa ed eliminate i droidi. Scendete, distruggete il droide in fondo alla rampa e recuperate il Fixer Chip dal tavolo. Tornate nel laboratorio e andate a destra muovendovi lungo il muro per trovare gli ingranaggi. Inserite quello trovato in precedenza, guardate la sequenza animata e tornate verso l'entrata dell'acquedotto attraverso la porta gialla (attenti al droide dietro di essa). Distruggete il droide vicino all'entrata dell'acquedotto e raccogliete la Fixer Battery. Ora tornate nuovamente al laboratorio, attraversatelo ed entrate nella porta in fondo. Entrate nella prima porta a sinistra e percorrete il corridoio fino al droide danneggiato dietro l'angolo. Usate la Fixer Head Key per aprire la schermata "Fixer 2.1 Diagnostics". Piazzate gli elementi al loro posto: il droide riparerà la porta danneggiata permettendovi di proseguire.





disco 2 - SCENA 1: RAIN







Entrate nella porta armati, eliminate le tre guardie e proseguite (ricordate che potete eliminare le guardie di spalle con un colpo solo quando il mirino è rosso). Scendete per la rampa ed eliminate la guardia sulla sinistra, poi occupatevi delle altre man mano che arrivano dalla destra dello schermo.
Salite per la rampa vicina ed eliminate le guardie prima di proseguire, poi entrate nel labirinto attraverso la porta in alto.
Andate verso il fondo dello schermo, eliminate la guardia e proseguite fino ad arrivare su una porzione di pavimento che si attiverà rivelando uno stendardo. Non sparategli e tornate indietro, muovetevi verso l'inquadratura e girate a sinistra alla prima intersezione, poi proseguite fino a giungere a un altro pannello. Dopo la sequenza usate lo Sniper Scope per eliminare le guardie.
Tornate al pannello con lo stendardo e sparategli, poi proseguite e raccogliete il Jin's Package.

SCENA 2: HANA





Anche se in incognito, Hana è armata e deve evitare le guardie (dotate di rilevatori di armi). Tenevi alla larga dalle guardie e salite al secondo piano usando le scale mobili. Andate dall'uomo vicino alla rampa e dopo l'intermezzo tornate da lui e "usatelo" per apprendere delle utili informazioni.
Salite la rampa fino al terzo piano, esplorate l'area e Hana incontrerà automaticamente un uomo che le darà un braccialetto dorato e un campanello da utilizzare più avanti nell'avventura.
Andate verso l'entrata dell'area VIP (indicata dal tappeto rosso) e usate il braccialetto dorato per accedervi. All'interno, andate a destra e usate il drink sull'uomo vestito di bianco nell'angolo in alto a destra dello schermo. Uscite dall'area VIP e Hana contatterà Rain per informarla dei suoi progressi.

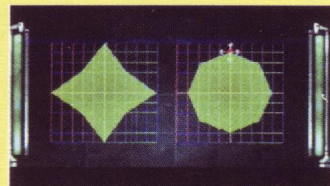
SCENA 4: RAIN e HANA



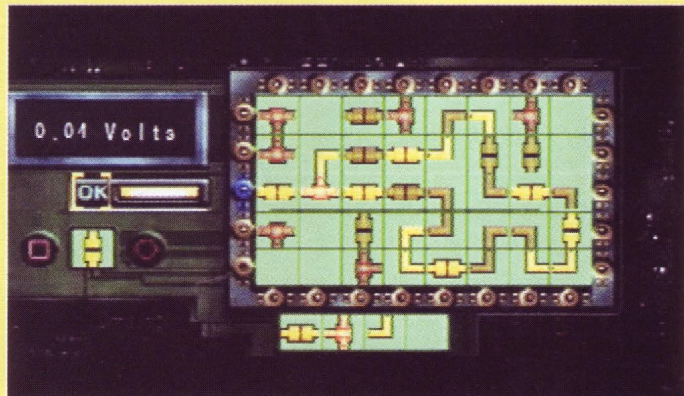
Per proseguire dovrete trovare il bagno degli uomini e rubare a una guardia una scheda di accesso all'ascensore.
Facendo attenzione a evitare i rilevatori di armi delle guardie, salite al secondo piano con una scala mobile e trovate il bagno degli uomini. Attraversatelo quando le guardie sono voltate e "usate" la guardia in fondo per recuperare la scheda. Se volete salvare prima di proseguire, entrate nel bagno delle signore vicino l'ascensore e fatelo. Usate la scheda sul pannello a destra dell'ascensore, dopodiché il controllo passerà ad Hana. Scendete e dirigetevi fino all'ascensore, poi operate sul pannello di destra per entrare con Rain. Una volta all'interno usate i controlli dell'ascensore e il vestito di Hana sulla telecamera di sicurezza in fondo per concludere il livello.

SCENA 3: RAIN





Tornate verso la telecamera e usate il pannello di controllo sulla destra per far emergere una rampa. Salite su di essa per tornare nel labirinto. Muovetevi verso l'inquadratura, girate nel passaggio a destra di Rain e proseguite fino a incrociare un percorso che va da destra a sinistra. Andate a sinistra per trovare la valvola e attivatela. Tornate all'inizio del labirinto pronti a fronteggiare eventuali guardie, uscite attraverso la porta ed eliminate la guardia in fondo alla rampa (attenti ai compagni che arriveranno subito dopo).
Scendete per la seconda rampa, facendo attenzione alla guardia in basso a sinistra vicino allo stendardo. Scesa la rampa, andate a sinistra in fondo alla piscina per trovare la scala nascosta in precedenza dalla cascata. Salite, preparate un'arma potente come il fucile o i due Uzi e attraversate la porta.
Eliminate le tre guardie senza restare fermi (verreste crivellati). Usate la Maintenance Keycard sulla porta di destra per sbloccarla e scendete per la rampa. Aprite la porta successiva, eliminate la guardia che si trova sulla sinistra e usate il Flash Disc sulla console alla destra di Rain per attivare il prossimo puzzle.
Le sequenze giuste per questo puzzle sono:
Stringa #1: ↓↑↓↑↓↑↓↑
Stringa #2: ↑↓↑↓↑↓↑↓
Stringa #3: ↑↑↑↑↓↑↑↑
Stringa #4: ↓↓↑↓↓↓↑↓
Stringa #5: ↓←↓←↓←↓←
Stringa #6: ↓↑↑←↓↑↓↑
Dopo l'inserimento dei sei codici, uscite attraverso la porta dal lato opposto della stanza. Usate la console lungo il bordo superiore dello schermo per attivare un altro puzzle. Disponete i pezzi come nell'immagine in basso e premete il tasto "Ok" per risolvere anche questo enigma.
Entrate nella stanza successiva e operate sui monitor di sicurezza per attivare l'ennesimo puzzle. Questa volta dovrete posizionare i cavi colorati in modo che corrispondano alla sequenza in basso a sinistra. Per spostare un cavo dovrete prima disattivarlo spostando i suoi fusibili in posizioni di colori diversi.
Scambiate i cavi in questa sequenza:
1 - Giallo e verde
2 - Bianco e giallo
3 - Viola e blu
4 - Rosso e blu
Ora tornate sui vostri passi facendo attenzione alle guardie di sicurezza, muovendovi con circospezione e mettendo a segno colpi letali quando potete. Una di esse lascerà cadere la Bridge Control Card, raccoglietela insieme alle munizioni. Proseguite fino alla scala, percorretela e tornate verso il labirinto eliminando le guardie lungo il cammino.
Entrati nel labirinto, procedete a destra fino al pannello, scendete la rampa e usate la Bridge Control Card sul pannello rosso lampeggiante in fondo. Rain contatterà Hana, e dopo un rapido cambio d'abito si unirà alla festa.



disco 1 - SCENA 1: RAIN e HANA









Cercate la scala e salite senza fermarvi per evitare di essere raggiunti dall'ascensore. Dopo aver incontrato un condotto di areazione, Hana contatterà Rain e il controllo passerà a quest'ultima.
Estraete un'arma ed entrate nella porta sulla destra dello schermo. Percorrete lentamente il corridoio e preparatevi ad affrontare il vostro primo bio-enforcer, un nemico molto abile a schivare i vostri proiettili, ma non le scariche del taser. Eliminatelo e raccogliete la Biohazard Cardkey, poi operate sulla porta in fondo ricordandovi il codice 836745.
Tornate nella locazione dell'ascensore e muovetevi verso la telecamera. Uccidete il bio-enforcer di guardia al laboratorio e usate la Biohazard Cardkey per entrare. Eliminate uno dei due bio-enforcer con un colpo letale, poi occupatevi dell'altro. Entrate nella porta sulla sinistra dello schermo e recuperate la tuta di sicurezza dall'armadietto per travestirvi. Tornate all'ascensore ed entrate nella porta a sinistra: grazie al vostro travestimento potrete superare i bio-enforcers senza combattere.
Usate la Video Room Keycard sulla porta a sinistra, operate sui monitor colorati e inserite il codice 836745 trovato in precedenza. Andate verso l'altra console, dove dovrete muovere il puntino arancione verso quello verde.
Per fare questo andate col cursore sul circuito esterno, quindi scendete nella parte della seconda riga con le frecce che si muovono verso destra. Da qui muovetevi verso il basso, poi andate a sinistra e risalirete sulla terza colonna da destra. Calibrate bene il tempo e spostatevi a sinistra per arrivare al puntino verde.
Ora tornate ai monitor colorati e guardateli. I due schermi in basso a destra rivelano due codici che dovrete ricordare, rispettivamente 42B3DA e 4615207.
Uscite e tornate nella hall, proseguite per la porta a destra dell'ascensore e usate il codice 4615207 sulla porta alla fine del corridoio. Andate a destra e utilizzate la Bypass Keycard sulla porta. Nella stanza successiva usate il Flash Disc sul terminale per attivarlo.
Per allineare il codice sistemate i suoi componenti come segue (contando le righe dall'alto):
1a colonna - 4 nella riga 3
2a colonna - 2 nella riga 5
3a colonna - B nella riga 6
4a colonna - 3 nella riga 2
5a colonna - D nella riga 6
6a colonna - A nella riga 4

SCENA 2: HANA

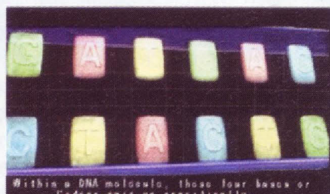
Avete solo 30 secondi prima di trovarvi in guai seri. Correte verso la porta e provate a usare il pannello. Non funzionerà, quindi distruggetelo.
Preparate un'arma e attraversate la porta. Eliminate il bio-enforcer e raccogliete la Security Keycard (vi servirà per aprire le porte di quest'area). Entrate nella porta a sinistra, eliminate il bio-enforcer ed entrate nella porta in fondo al corridoio. Operate sul pannello dei fusibili e spostate quello di fondo in cima per ridare energia al laboratorio. Tornate al punto di salvataggio ed entrate nella porta a destra. Eliminate i due Cat Eyes e proseguite. Nella prossima stanza restate di fronte ai due Cat Eyes e quando si riattivano eliminateli e allontanatevi per evitare la loro esplosione. Usate i Blasting Caps sulla porta di sinistra e preparate l'Assault Rifle. Eliminate il bio-enforcer e il Cat Eye e recuperate l'SS 2000 (un lanciafiamme) e l'RL 480 (lanciarazzi) dal tavolo. Tornate indietro, raccogliete tutte le munizioni se non l'avete già fatto ed entrate nella porta sulla destra. Eliminate i due Cat Eyes, utilizzate l'Hair Sample sulla console bianca per ottenere una Genetic ID Card e tornate al punto di salvataggio. Andate verso l'inquadratura e tornate nella stanza iniziale. Recuperate il Dispersion Canister, uscite e attraversate la porta a sinistra del punto di salvataggio. Entrate nella porta sulla destra, uccidete i tre bio-enforcers con il lanciarazzi e usate la console sulla sinistra dello schermo. Tornate al pannello dei fusibili e spostate il fusibile in fondo. Tornate al corridoio ed entrate nella porta sulla sinistra, uccidete i bio-enforcer e usate la Genetic ID Card sulla porta in fondo. Nella stanza successiva non correte, ma camminate finché non apparirà il comando "Use". Usate il Dispersion Canister per dissolvere la nebbia e rendere visibili alcuni laser. Evitateli muovendovi nel momento giusto e usate la porta in fondo per terminare l'area.

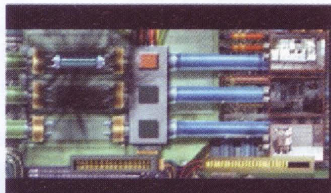


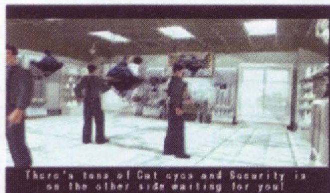






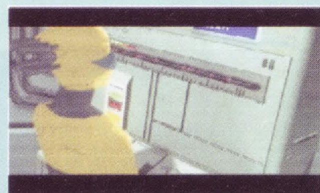






SCENA 3: RAIN

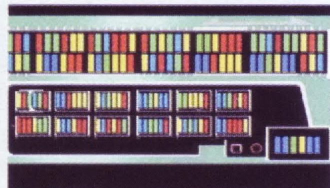




Uscite dalla stanza e operate sulla console nell'angolo per controllare i Cat Eyes e attaccare le guardie.

SCENA 4: HANA





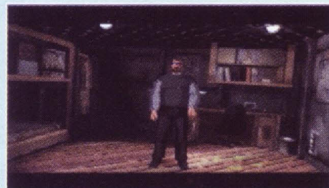
Entrate nella porta di fronte a voi e successivamente in quella a sinistra. Distruggete il Cat Eye e usate l'ELP sulla porta a sinistra. Usate i Centrifuge Tubes nella macchina della stanza precedente e tornate indietro lungo il corridoio dei laser e fino al pannello dei fusibili. Spostate il fusibile al centro e tornate nell'area iniziale dove avete preso il Dispersion Canister pronti a eliminare i Cat Eyes di sorveglianza. Usate i Purified Tubes sulla macchina bianca nell'angolo per ottenere nuovi oggetti. Usate il Blood Blot A sul monitor colorato di questa stanza, poi tornate al punto di salvataggio, entrate nella porta a destra e proseguite fino al laboratorio. Eliminate il bio-enforcer, entrate nella porta a destra ed eliminatene un altro. Usate il Gland Blot G sul monitor colorato, tornate indietro fino al punto di salvataggio eliminando i nemici ed entrate nella porta sulla sinistra. Eliminate il Cat Eye, entrate nella porta a sinistra ed eliminate il bio-enforcer. Usate la Genetic ID Card per aprire la porta in fondo. Oltrepassate i laser e la stanza successiva, e usate il Cell Blot C sul monitor. Tornate indietro, entrate nella porta sulla destra del corridoio ed eliminate i nemici. Utilizzate il Nucleus Blot T sul monitor.

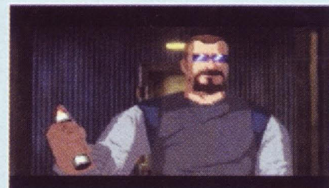
Tornate al corridoio con i laser e proseguite, quindi entrate nella porta in fondo. Entrate nella porta alla destra di Hana ed eliminate il Cat Eye. Entrate nella porta di fronte e usate il DNA Code Disk sul computer.



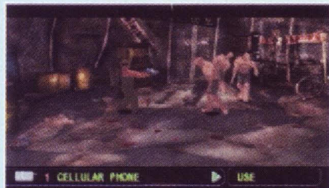
Allineate le barre colorate accoppiando verde con blu e rosso con giallo, e assisterete alla sequenza animata che chiude il livello.

SCENA 5: RAIN





Uscite dalla porta sulla sinistra e dirigetevi verso quella in fondo per tornare nell'atrio. Andate verso la telecamera e attraversate il ponte. Usate la Biohazard Keycard per oltrepassare la porta in fondo. Dirigetevi verso il tasto rosso e premetelo. Andate verso il bio-enforcer verde per ricevere la coltura sperimentale per la divisione armi biologiche. Usate i Blasting Caps sul foro nella parete per creare un diversivo. Appena ripreso il controllo di Rain, armate il Laser Wrist e attaccate i bio-enforcers che vi circondano. Tornate nell'atrio per affrontare un bio-enforcer particolarmente duro. Rotolate di lato per evitare i suoi colpi e colpitelo con i laser da polso di Rain, ripetendo l'operazione fino a sconfiggerlo.









SCENA 1: DEKE

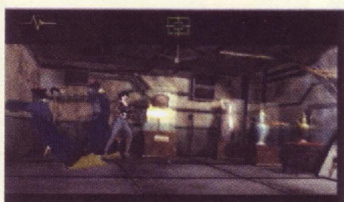
Prendete il Genetic Marker vicino al cadavere. Dopo la sequenza animata correte verso la telecamera per evitare l'esplosione.

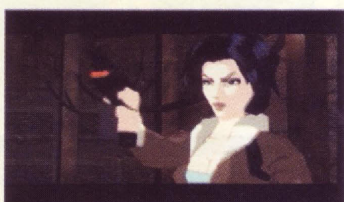
Vi troverete all'interno di Xi'an in compagnia di alcuni zombi. Eliminateli con la Shot Pistol e raccogliete la Machine Key. Proseguite ed entrate nella porta rossa sulla destra. Eliminate altri tre zombi ed entrate nella porta blu sulla destra dello schermo. Eliminate gli altri zombi e prendete il Diesel Fuel Tank. Uscite e fatevi strada fino al veicolo dall'aspetto strano. Ripulite l'area e usate il Fuel Tank sul serbatoio grigio, salite la scala e usate la Machine Key sulla porta.

Dopo la sequenza animata eliminate gli zombi che continuano ad apparire, e prima di proseguire esaminate l'angolo in alto a sinistra per trovare un lanciarazzi RL 480. Avanzate alla schermata successiva muovendovi verso la telecamera, quindi uccidete gli zombi a destra e uscite dalla porta sulla sinistra.

Uccidete i tre zombi, raccogliete la Elevator Lock Key e proseguite fino alle due porte in fondo. Posizionatevi di fronte a quella di destra e sparate dopo la comparsa del mirino. Entrate e andate a destra, fronteggiate la porta e sparate di nuovo. Armate l'Assault Rifle ed entrate, eliminate i due zombi e andate a sinistra per trovare l'ascensore. Usate l'Elevator Lock Key per salirvi e uscite al nuovo







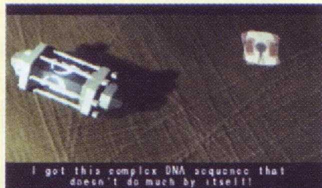


piano. Seguite il percorso a destra e vedrete tre porte. Entrate in quella dorata e uccidete gli zombi.

Prendete l'Ancient Red Crank, tornate indietro ed entrate nella porta rossa. Uccidete gli zombi e prendete l'Ancient Gold Crank. Prima di uscire, usate l'Ancient Red Crank sulla testa di drago sulla parete. Attraversate di nuovo la porta dorata e usate l'Ancient Gold Crank sulla testa di drago. Entrate nella porta al centro, scendete la rampa ed eliminate i due zombii. Entrate nella struttura e ignorate i tizi vestiti di blu: raggiungete la porta in fondo e attraversatela per completare l'area.



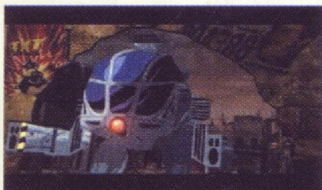
SCENA 2: HANA

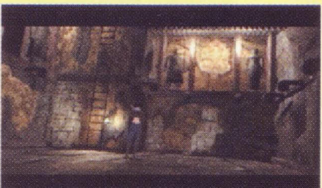
Preparate un'arma e attraversate la porta. Eliminate gli zombi, ma invece di seguire il percorso di Deke entrate nella porta sulla destra e tornate all'ascensore. Salite, entrate nella porta a destra per eliminare lo zombi e prendere l'Archeology Key. Usate l'Archeology Key per entrare nella porta a sinistra di quella a cui Deke ha fatto saltare la maniglia, evitate i tizi in blu, raccogliete l'RL 480 e il Mirror Segment e uscite dalla stanza.
Seguite il percorso di Deke e aprite la porta in fondo alla rampa con il Mirror. Evitate ancora i nemici blu e proseguite verso la porta in fondo a destra.
Eliminate gli zombi e scendete per la rampa. Entrate nella porta in fondo, percorrete la passerella eliminando gli zombi che cadono dall'alto ed entrate nella porta in fondo.

SCENA 3: DEKE

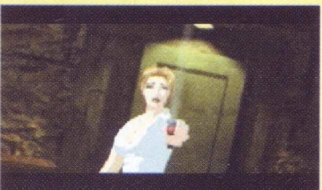
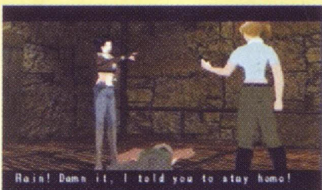
Selezionate un'arma ed eliminate gli zombi. Uscite dalla porta sulla sinistra. Eliminate gli altri zombi, salite sulla rampa ed entrate nella porta in alto.

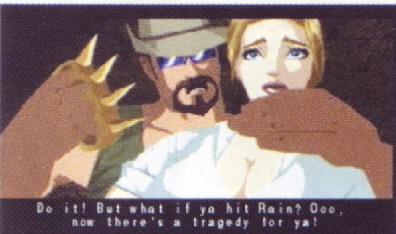
SCENA 4: GLAS



Eliminate gli zombi, avanzate abbattendo i muri con le mitragliatrici del mech di Glas. Purtroppo farete automaticamente un passo falso che vi farà cadere nel vuoto.

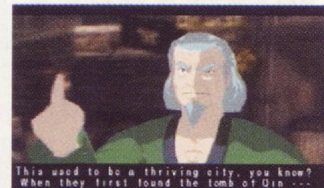



SCENA 5: HANA



Usate la vostra arma per eliminare velocemente i tre zombi, poi salite la scala di fronte a voi ed entrate nella porta in cima. Attraversate la stanza per assistere a una sequenza animata nella quale entrerà in gioco Rain.

SCENA 6: RAIN

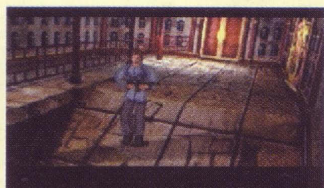
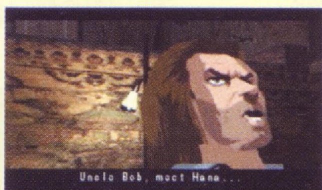




Scendete la rampa e percorrete il camminatoio di legno fino alla porta in basso eliminando gli zombi. Attraversate la porta ed eliminate i due zombi. Uscite dalla porta a sinistra, uccidete lo zombi ed entrate nella porta ai piedi della rampa. Scendete la scala, eliminate gli zombi o evitateli e salite la scala dal lato opposto. Oltrepassate il corpo esanime di Deke per concludere l'area.

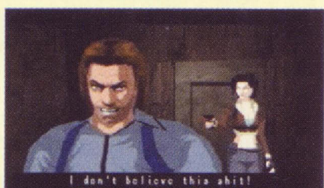
SCENA 7

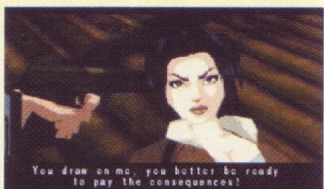


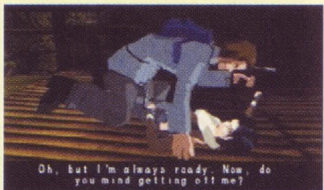



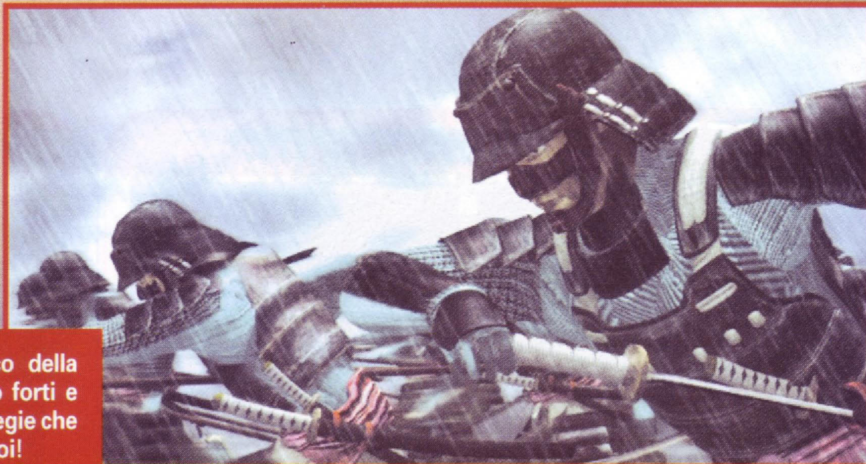


Preparate un'arma e andate verso l'ascensore. Salite di un piano, uscite ed eliminate gli zombi. Aprite la porta in fondo e parlate con il negoziante. Eliminate gli zombi e tornate indietro, usate la Storage-Room Key sulla porta a sinistra per entrare. Eliminate gli zombi, prendete la dinamite e tornate all'ascensore. Avvicinatevi alla roccia crollata e utilizzate la dinamite per farla saltare. Entrate nel passaggio e nella porta coi due draghi. Scendete la rampa, eliminate gli zombi ed entrate nella porta in fondo. Superate i nemici blu ed entrate nella porta in fondo. Eliminate gli zombi, entrate nella porta in fondo alla rampa e percorrete il camminatoio. Occupatevi dei tre zombi che vi aspettano subito dietro la porta, poi uscite dalla porta sulla sinistra. Ripulite la stanza, entrate nella porta alla base della rampa e scendete la scala. Avanzate fino alla sequenza di intermezzo ed eliminate gli zombi che cadono dall'alto fino alla conclusione della scena.









Onimusha

Come sconfiggere tutti i boss



La cosa più difficile di questo bellissimo gioco della Capcom sono i boss. Questi nemici sono molto forti e combattono tutti in modo differente, ma esistono alcune strategie che vi semplificheranno la vita. PSMania le ha scoperte solo per voi!

CONSIGLI GENERALI

Parate spesso

A differenza di quanto accade in *Resident Evil*, in *Onimusha* potete bloccare molti attacchi premendo il tasto L1. Ovviamente in caso di nemici più grandi riceverete danni anche se tenterete di bloccare i loro colpi. Se venite incastrati in un angolo e non sapete cosa fare, utilizzate questa tecnica ed evitate di correre troppi rischi.

Toccata e fuga

Il modo migliore per combattere i nemici più duri è tenere premuto il tasto R1 per far correre avanti e indietro Samanosuke. Avvicinatevi velocemente, colpite una o due volte e ritiratevi. Aspettate la prossima apertura nelle difese del nemico e ripetete l'operazione. Questa tattica dovrebbe permettervi di abbattere molti nemici senza venire colpiti.

Movimento laterale

Dato che il combattimento è fondamentale in *Onimusha*, è una fortuna che il protagonista possa muoversi velocemente. Tenendo premuto il tasto R1 potrete muovervi intorno a un avversario restando voltati verso di lui. Questo vi permetterà di schivare gli attacchi in arrivo muovendovi di lato e di contrattaccare subito dopo. Impratichitevi con questa tecnica e usatela spesso.

Combo di atterramento

Finire un demone è semplice se lo atterrate con un calcio (Giù+Quadrato) e lo infilzate mentre è a terra. Questa combinazione riduce di molto le possibilità di venire colpiti e diminuisce i tempi di combattimento. Molti demoni soccomberanno di fronte a questa tecnica.



Accumulare energia

Durante la prima parte del gioco dovreste tentare di sconfiggere più nemici che potete, operazione facile e utile ad accumulare una buona riserva di energia nel vostro guanto magico. In seguito potrete utilizzare quest'energia per potenziare le vostre armi. Più velocemente le migliorerete, più forti sarete a lungo termine.



鬼武者



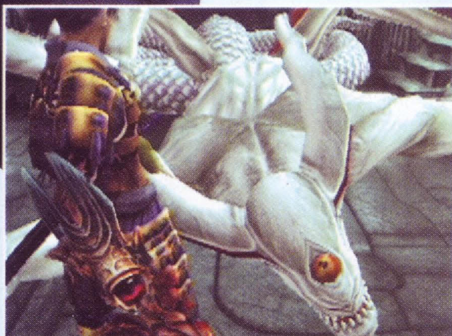


Boss n. 1 - Battaglia nella cava

Questo demone sembra molto più forte di quanto sia invece in realtà. Non lasciatevi spaventare dalle sue dimensioni, è anche molto agile e capace di prendervi di sorpresa. La cosa migliore da fare è tenere caricata al massimo la barra dell'attacco speciale e consumarla il prima possibile con un singolo colpo seguito da una combinazione di attacchi. Fatto questo, arretrate e mantenete le distanze. Se avete ancora degli attacchi speciali utilizzateli, ma stando attenti alla sua arma, potente e dotata di ampio raggio di azione. Continuando a colpire e scappare, dovreste averne ragione molto presto. A volte questo boss vi caricherà; schivandolo lo farete finire contro il muro lasciandolo vulnerabile per qualche secondo.

Boss n. 2 - Scontro sul tetto

Questa battaglia sembra uscire da un cartone animato giapponese. Su un tetto illuminato dalla Luna, vedrete il vostro nemico nell'ombra che vi dà le spalle. Quando si volterà, comincerete a sentire il bisogno di scappare, ma sfortunatamente non potrete farlo. Questo nemico è sia forte che veloce, e attacca con una magia basata sul vento. La strategia migliore è continuare a muovervi di lato senza fronteggiarlo, a meno che non siate costretti, dato che la maggior parte dei suoi attacchi colpisce in linea retta. Ogni volta che uno dei suoi attacchi va a vuoto, colpitelo duramente. Se vi trovate intrappolati nell'angolo, non perdete la calma, e appena avrete spazio muovetevi di lato per riguadagnare una posizione decente.



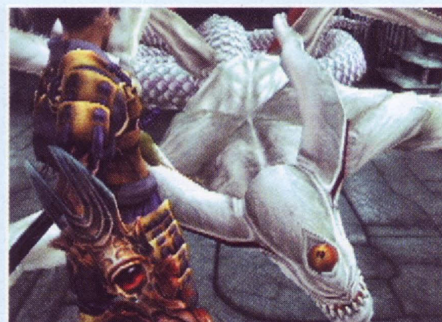
Boss n. 3 - Contro se stessi

Se non è un combattimento simbolico questo... La difficoltà di questa sfida è che l'avversario conosce le vostre mosse e strategie alla perfezione. Il segreto è tenersi sulla difensiva e aspettare che il nemico si scopra per portare i vostri attacchi. Il vostro doppione ha due attacchi principali, uno con la spada e l'altro con la magia. Quando sta per lanciare l'attacco magico, scartate di lato e caricatelo con la spada. Se avete abbastanza energia per un Thunder Attack eseguitelo, in ogni caso non premete a caso sui tasti ma eseguite sempre degli attacchi ragionati. Siate pazienti e colpite solo quando sta per eseguire un colpo ampio (lo vedrete portare indietro il braccio) o un attacco magico. Tenetevi più vicino che potete, altrimenti non riuscirete a mettere a segno le vostre mosse.









Boss n. 4 - Attacco da sopra e sotto

Questa battaglia è molto particolare; infatti verrete attaccati da tutte le parti e dall'alto e non avrete un punto sicuro dove rifugiarvi: la cosa migliore è continuare a muovervi più che potete. L'arma più efficace contro questo boss è il fucile, che vi consente di colpire da qualsiasi punto di questa stanza. Utilizzando la sola spada avrete molte difficoltà. Dovendo risparmiare le munizioni per il boss, la spada andrà utilizzata per i mostri a terra, quindi dovrete cambiare spesso arma durante il combattimento. Dato che il fucile viene puntato automaticamente premendo il tasto R1, dovrete solamente tenere d'occhio i mostri a terra. Mantenete le distanze e usate la spada se li vedete avvicinarsi troppo, quindi passate al fucile e concentratevi sul boss. Se non avete usato il fucile contro altri nemici dovreste avere munizioni in quantità. Se le finite, affidatevi alle spade per il colpo di grazia.

Boss n. 5 - Il secondo incontro

Dovreste ricordare questo cavaliere oscuro dopo l'incontro sul tetto. Purtroppo per voi questa volta sarà molto più forte, avrà più attacchi a disposizione e parerà molto più spesso. Inoltre sarà anche più veloce e riuscirà a caricarvi senza lasciarvi troppo tempo per reagire. Continuate a muovervi e non siate impazienti. State attenti ai suoi fendenti, e dopo ognuno di essi colpite qualche volta e ritiratevi. Quando avrete ridotto la sua energia a un certo livello, cambierà armi e vi caricherà più spesso. Aspettate le cariche, scartate di lato e colpitelo. Ripetete l'operazione e dovreste sbarazzarvene. È molto importante continuare a muoversi per evitare di finire chiusi in un angolo.

Boss n. 6 - La battaglia finale

Il boss finale è leggermente più semplice degli altri che avete incontrato. Non si muove molto, quindi non vi chiuderà negli angoli, ma i suoi tre attacchi principali sono molto potenti e hanno un raggio davvero ampio. Il suo attacco principale sono delle sfere energetiche che lanciano elettricità sul pavimento. La tattica migliore è osservare dove cadono le loro ombre e spostarsi di conseguenza. Questo attacco è spesso seguito da un raggio laser degli occhi o da un ampio colpo con le braccia. Se l'attacco è il laser, osservate l'area colpita e spostatevi nella parte opposta della stanza. Se il boss tira indietro il braccio, limitatevi a parare, ma ricordate che spesso esegue questo colpo due volte. Normalmente avrete molto tempo per colpire tra i suoi attacchi, ma resta un nemico molto forte che è meglio affrontare con i poteri delle spade al massimo. Colpitelo dando fondo ai vostri attacchi speciali e la vittoria sarà una questione di minuti.



OGGETTI BONUS

Trovare le Fluorite Stones

Una delle cose che determina le modalità aggiuntive e gli extra sbloccati al completamento del gioco, sono le Fluorite Stones. Ce ne sono venti nascoste nel gioco. Inizialmente non potrete vederle e dovrete semplicemente cercarle in ogni angolo. Quando avrete la Vision Staff potrete invece vederle nitidamente, ma a quel punto non avrete accesso a tutte le aree del gioco. La cosa migliore è cercare bene in tutte le aree finché non avrete la Vision Staff.

Ottenere la Bishamon Sword

Il "segreto" più impegnativo da trovare è la Bishamon Sword. Estremamente potente e dotata di energia magica illimitata, questa spada rende molto più facile completare il gioco. Trovarla non è affatto un'impresa facile... pensate di poterci riuscire?

Ci sono solo due locazioni nel gioco da cui potete essere trasportati nel Dark Realm. Una è nel pozzo, l'altra nell'edificio principale. In questi due posti incontrerete un uomo dall'aspetto strano che pende dal soffitto. Quando sarete abbastanza forti , l'uomo si offrirà di trasportarvi nel Dark Realm. Accettate e vi troverete a combattere attraverso un gran numero di livelli abitati dai demoni. Andando avanti questi diventeranno sempre più potenti e le erbe medicinali cominceranno a scarseggiare. Dovrete contare sulle vostre abilità di guerrieri per arrivare fino in fondo. Se ce la farete, otterrete la Bishamon Ocarina. Quest'oggetto è in grado di aprire una locazione che contiene la Bishamon Sword. Non vi diremo dove trovarla esattamente, ma vi riveliamo che si trova in un punto compreso tra gli ultimi tre boss.

Nota: Essendo il Dark Realm una zona molto difficile, è consigliabile avere molte erbe medicinali prima di andarci. Se non ne avete molte, potete provare a combattere per un paio di livelli e recuperare più erbe che potete, quindi tornare al mondo normale e poi al Dark Realm per raccogliere altre erbe e farne una scorta sufficiente.

H2O

ACTION FIGURES

3-2-1- ZERO

Production Model

Final Countdown! April 2001
É scoccata l'ora x,
da aprile è pienamente operativo:

COSMIC GROUP

Continuerete a trovare, nel sempre più vasto assortimento, tra le altre: **DragonBall Z, Neon Genesis Evangelion, Kiss, Ken il Guerriero, Spawn, South Park, Janis Joplin, Beatles,** e tante tante altre sorprese in arrivo in esclusiva.
Contattateci richiedendo la nostra **Newsletter** o fate un clic sul **WEB**: www.cosmicomics.it

PER ESSERE SEMPRE I PIU' INFORMATI!



neon genesis evangelion

NEON GENESIS EVANGELION
00 Blu - 00 Yellow Met. - 01 Purple
02 Red- 03 Black - 04 Silver
a Lit. 49.500 cad

01 Extra (ultraccessoriato) a Lit. 69.500
Rey Ayanami a Lit. 39.500

Set I
L. 39.000

FINAL FANTASY IX

Set II
L. 39.000

Indovina i nomi dei nuovi personaggi Final Fantasy IX e indicali nell'ordine, riceverai un simpatico omaggio!!!

COSMIC GROUP
SPAZIO AL TUO DIVERTIMENTO
IMPORTATORE E DISTRIBUTORE UFFICIALE DI
McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE



Distributore ai Rivenditori:
NANO GROUP
Tel. 059 217117 - Fax 059 4393190
e.mail: info@nanogroup.it

Distributore al Pubblico:
COSMIC COMICS
Tel. 0524 571920 - Fax 0524 578846
info@cosmicomics.it - www.cosmicomics.it

Digimon World

La guida strategica





Eccovi la soluzione completa dell'avventura dedicata ai mostri digitali della Bandai. Lo scopo del gioco è quello di reclutare quanti più Digimon possibile per far rinascere la desolata Città di File. Nei panni di un ragazzo appassionato di questi agguerriti mostriciattoli, sarete sempre accompagnati da un Digimon amico, ma dovrete essere voi ad allevarlo nel modo giusto per farlo evolvere e diventare sempre più potente. Con la nostra guida diventerete i migliori, quindi prendete con voi il vostro amico virtuale e preparatevi a salvare il mondo dei Digimon!

CITTÀ DI FILE



Dopo che Jijimon vi avrà spiegato la vostra missione, parlate con Tokomon nella casa di Jijimon per farvi dare qualche oggetto utile. Uscite, dirigetevi in alto e troverete Tanemon. Vi darà tre bistecche al giorno per il vostro Digimon. Ricordatevi che l'allenamento è essenziale per il vostro mostriciattolo, soprattutto per farlo evolvere. Perciò andate nella Palestra Verde, che si trova a ovest della città, e addestrate il Digimon, ma non fatelo stancare troppo se possibile. Dopo un po' di tempo, il Digimon sarà notevolmente più forte e potrete avventurarvi nella Foresta Natale, che si trova a sud della Palestra Verde e a ovest della Città di File.



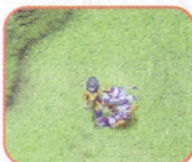
FORESTA NATALE

Questo è un buon posto per i principianti e ci si trovano sei Digimon diversi da convincere a tornare in città. Tuttavia, inizialmente ne troverete solo quattro, gli altri due arriveranno soltanto più avanti nel gioco. Cercate anche i funghi, che sono un ottimo cibo per i vostri amici. Ecco come convincere i sei Digimon ad andare in Città.









AGUMON Non appena entrerete nella foresta, incontrerete un Agumon che vi sfiderà a duello. Se lo sconfiggerete, vi seguirà in città! Giunto lì, aprirà un negozio dove potrete comprare utili oggetti.

KUNEMON Andate a est del bagno pubblico che trovate nella Foresta Natale e vedrete un'area chiamata Letto di Kunemon. Troverete quel Digimon seduto su un cespuglio. Dategli da mangiare qualunque cosa e lui vorrà combattere: se lo sconfiggerete, vi seguirà a File City. Successivamente, parlateci e scoprirete che ha creato un sentiero, capace di portarvi al Ponte Digimon.



PALMON Girate per la foresta fino a trovare Palmon e continuate a parlarci finché non vi sfiderà a combattere. Vincete e vi seguirà.

COELAMON Parlate con Yuramon e Tsunomon nella Città di File e loro vi informeranno che una strana ombra compare il pomeriggio a Coela Point, cioè la spiaggia sotto il Ponte Digimon. Andateci nell'orario giusto e parlate all'ombra che si vede nell'acqua presso la riva. Un Coelamon emergerà e vi farà attraversare il mare fino alla riva opposta.

ETEMON A est del punto dove si incontra Palmon troverete un albero con una porta sul tronco, che vi dirà bruscamente di andare via. Fatelo, ma ricordatevi di tornarci dopo che la porta del Monte Infinito sarà stata aperta, perché ci troverete Etemon.

NINJAMON L'ultimo Digimon della Foresta Natale si trova vicino al Ponte Digimon. Ninjamon apparirà casualmente di notte se andate a sud dopo aver passato il Ponte. Se lo sconfiggete andrà in Città.

GIUNGLA TROPICALE

Oltre il ponte a est della Città di File potrete trovare questa splendida foresta abitata da numerosi Digimon. Esploratela con attenzione per trovare nuovi preziosi alleati.



PIXIMON Riuscire a incontrare questo Digimon non è affatto facile. Piximon appare solo a una determinata ora del giorno in uno schermo specifico della Giungla Tropicale. Quando avete la fortuna di vederlo, guardate subito che ora è, in modo da sapere quando tornare per una rivincita nel caso in cui veniste sconfitti in duello. L'area in cui appare è la prima schermata che incontrate dopo aver passato il ponte dalla Città di File (vedrete 2 Muchomon di giorno o 2 J-Mojyamon di notte).

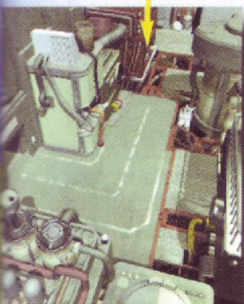
BETAMON Seguite la spiaggia della Giungla Tropicale verso est e dopo aver sorpassato un ponte di legno, dirigetevi subito a nord per arrivare in una zona con un













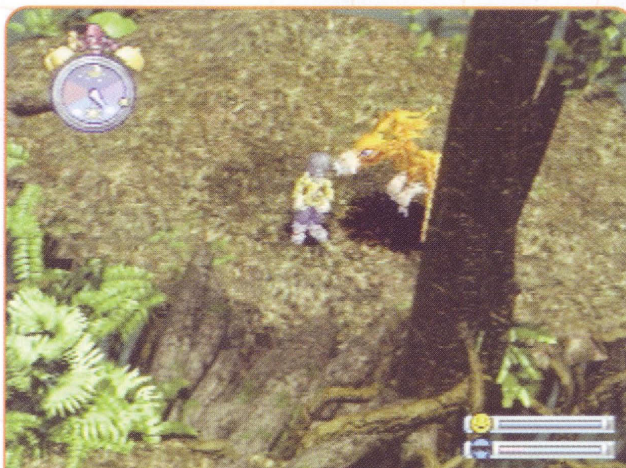




ModokiBotamon. Continuate a camminare verso nord e poi girate a ovest. Se avrete seguito queste indicazioni correttamente, incontrerete Betamon. Scambiateci semplicemente quattro chiacchiere e lui deciderà di trasferirsi in città.

CENTARUMON Per arruolare questo utilissimo Digimon dovete tornare nella zona col piccolo ponte di legno, dirigervi a est e poi, quando cambiate schermo, andare a nord. Vi troverete nella Foresta di Amida, una specie di labirinto controllato da Centarumon. La vostra missione è riuscire ad arrivare nella zona superiore, nell'area segnata con un O. Mentre vi aggirate per questa foresta, Centarumon vi bersaglierà con le sue frecce, quindi vi conviene avere una buona scorta di dischetti curativi.

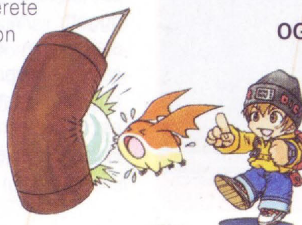
TANEMON Tornate nello schermo in cui si incontra Piximon e dirigetevi verso nord. Quando arrivate nell'area con il bagno pubblico, incamminatevi verso est e vi ritroverete in una zona con una pianta che ha bisogno di essere innaffiata. Per ridarle vita dovrete usare la Pianta della Pioggia, che cresce dopo il quindicesimo giorno di ogni mese nel vaso di Tanemon, vicino alla casa di Jijimon. In questo modo, il fiore appassito si trasformerà in un Tanemon e si unirà alla Città.



TUNNEL

Tornate alla Foresta Natale ed esplorate la zona finché non trovate l'entrata per il Tunnel. Dirigetevi al secondo piano di quest'area e quando arrivate a uno schermo con un ponte, avviatevi verso sud per raggiungere il terzo livello. Qui incontrerete un Drimogemon impegnato a scavare. Per ora questo Digimon non serve a nulla, ma ricordatevi di lui perché più avanti nel gioco vi sarà molto utile. Tornate indietro allo schermo con tre Goburimon e incamminatevi verso est per trovare un altro Drimogemon. Parlate con lui e rispondete "sì" quando lui vi chiede di aiutarlo. In pratica, dovrete caricare della terra su una carriola, portarla fuori e riconsegnare la carriola vuota a Drimogemon. Ogni volta che eseguirete questa operazione verrete ricompensati con 500 bit. Quando ne avrete abbastanza, abbandonate il tunnel e fate passare qualche giorno allenando il vostro Digimon. Quando tornerete in questa locazione, il solito Drimogemon avrà finito di scavare, ma si troverà la strada bloccata da un pesante masso. Dovrete dargli una mano a spostare il sasso e potrete raggiungere una nuova area.

MERAMON Dopo aver spostato il macigno, potrete entrare nella Caverna di Lava in cui si nasconde Meramon. Esplorate quest'area finché non vi imbatterete in questo Digimon fiammeggiante. Se lo sconfiggerete in un combattimento, lui passerà dalla vostra parte e andrà in città.



DRIMOGEMON Tornate nel Tunnel e parlate nuovamente col Drimogemon impegnato a scavare. Anche in questo caso dovrete far passare qualche giorno per permettere a questo Digimon di completare il suo lavoro. Tornate a trovarlo dopo due giorni e potrete finalmente raggiungere il Monte Panorama. Prima di esplorare la nuova zona, parlate ancora con Drimogemon per farlo trasferire nella Città di File.

OGREMON Per incontrare Ogremon nel Tunnel, dovete prima averlo sconfitto in altre aree, perciò l'evento accadrà molto più avanti nel gioco. Quella nel Tunnel è l'ultima battaglia prima della sua resa definitiva.

INCONTRO NANIMON 1 Per incontrare questo assurdo Digimon dovete prima recuperare l'oggetto cercato da Leomon (che arriverà più avanti nell'avventura). Fatto ciò, ritornate nel Tunnel e cercate nella zona dove si trovava l'oggetto di Leomon. In questo modo stanerete Nanimon, che deve essere visto per 6 volte prima di poterlo convincere a unirsi alla Città di File.

ANTICA REGIONE DEI DINOSAURI

L'Antica Regione dei Dinosauri è un luogo in cui le normali leggi dello spazio-tempo non funzionano correttamente. Nella Zona Glaciale il tempo passa più lentamente del normale, mentre nella Zona Rapida le ore scorrono molto più velocemente.

Per raggiungere questa locazione, tornate alla Foresta di Amida e proseguite verso nord. Appena entrati nella nuova area verrete subito sfidati in combattimento da un Tyrannomon! Bell'accoglienza! Se lo sconfiggerete, si sposterà a fare la guardia alla Zona Rapida. Andate a parlarci e scoprirete che un misterioso meteorite è caduto qualche giorno prima proprio in quella regione. Avventuratevi là e continuate a camminare verso nord finché non vedrete un Birdramon Nero. Combattete contro di lui e sconfiggetelo per farvi svelare che alla fine del Tunnel di Ossa c'è un passaggio segreto. Tornate indietro di uno schermo e camminate lungo la parete a ovest fino a trovare la nuova strada. Continuate a camminare verso nord e troverete il famoso meteorite, che si rivelerà essere un Meteormon.

TYRANNOMON Dopo aver parlato con Meteormon, tornate da Tyrannomon e







chiacchierate un po' con lui per convincerlo a dare il suo contributo al ripopolamento della Città di File.

INCONTRO NANIMON 2 Se tornate alla Zona Rapida dopo aver parlato con Tyrannomon, potrete incontrare nuovamente Nanimon nella stessa zona dove avevate trovato Meteormon.

VALLE SUPERIORE

Tornando di nuovo a est nella Giungla Tropicale, troverete la Valle Superiore. Chi si incontra da queste parti?

BAKEMON Nel cimitero di Valle Superiore, troverete un Bakemon che svolazza in giro. Parlateci e lui vi farà tre domande. Rispondete in successione: sì, sì, no e il Digimon andrà in città.

Dopo aver reclutato Bakemon, entrate nella villa che avete davanti (Casa del Signore Grigio). Potrete entrarci solo se avete un Digimon di tipo Virus (ad esempio Numemon, Sukamon, Kuwagamon o Devimon). Se entrate, andate alla porta a destra delle scale e apritela. Andate a ovest e attraversate due stanze. Arriverete nella Sala da Pranzo. Noterete che le ceneri del focolare brillano in modo strano... si tratta di un teletrasporto, che vi permetterà di entrare in molti luoghi della casa. Setacciate tutte le stanze che riuscite ad aprire, perché potrete trovare molti oggetti utili. Nella stanza con le scale, salite e troverete due oggetti. Andate a sud est da qui, oltrepassate il Rockmon e vedrete un'area con una











gabbia di metallo. Andate nell'angolo in basso a destra e potrete rompere le sbarre per finire in un'altra stanza. Attraversate la porta in alto e sarete in una stanza con una bara. Se la esaminerete scoprirete che è una porta e vi troverete nel laboratorio segreto. Qui c'è Myotismon, stanco e affamato. Vi chiederà di dargli una bistecca che si trova nel frigo chiuso a chiave della casa. Vi darà la chiave e vi implorerà di fare in fretta. Tornate nel bagno ed entrate nella porta a sinistra. C'è una porta blu sul muro ed è il frigorifero, ma scoprirete che è vuoto! Uscite dalla porta principale della casa e troverete una bistecca. Portatela a Myotismon, che vi ringrazierà.

SKULL GREYMON C'è una porta bloccata da un campo di forza. Leggete il messaggio di Shellmon che parla della scomparsa di Myotismon.

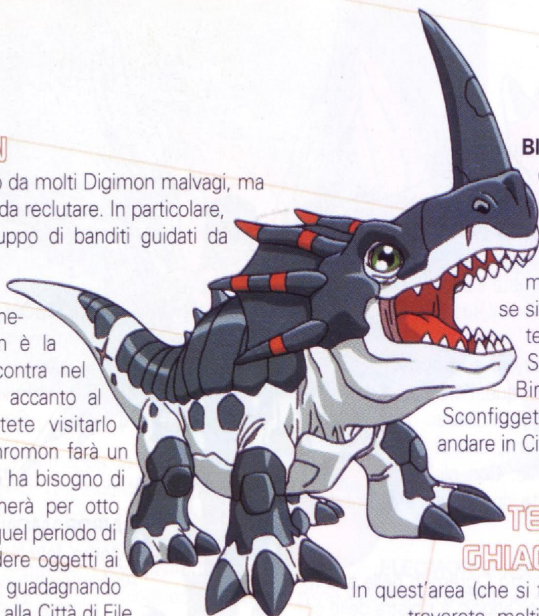
Poi parlate con Angemon nella casa di Jijimon (se avete già reclutato Angemon) e lui vi dirà di cercare indizi nella Casa del Signore Grigio. Tornate lì e andate nella Sala da Pranzo dove Myotismon si trova di solito. Non c'è, quindi salite le scale e andate nell'area del laboratorio, dove lo avevate trovato all'inizio. Ma non è neppure lì, perciò scendete e provate a uscire dalla casa.

Se lo fate, Devimon apparirà e vi sfiderà. Non combatterà, però quando andrà via scoprirete che la porta bloccata ora è libera, quindi potrete esplorare il laboratorio sotterraneo. Scendete con l'ascensore e oltrepassate i due Darkrizamon: troverete due porte. Una è difesa da un Tekkamon, l'altra da tre Darkrizamon. Scegliete la prima. Battete il Tekkamon e troverete Myotismon intrappolato in una gabbia. Andate verso la parte alta dello schermo e incontrerete Skull Greymon. Sconfiggetelo e lui scomparirà. Tornate da Myotismon e liberatelo, così che possa tornare al suo solito posto nella Sala da Pranzo.

Andatelo a trovare e lui vi dirà che avete reclutato automaticamente Skull Greymon.

GRAN CANYON

Il Gran Canyon è abitato da molti Digimon malvagi, ma ci sono anche Digimon da reclutare. In particolare, troverete anche un gruppo di banditi guidati da Ogremon.



MONOCHROMON Il negozio di Monochromon è la prima cosa che si incontra nel Gran Canyon. Si trova accanto al bagno pubblico e potete visitarlo quando volete. Monochromon farà un patto con voi, visto che ha bisogno di guadagnare. Vi impiegherà per otto ore nel negozio e se in quel periodo di tempo riuscirete a vendere oggetti ai Digimon che passano, guadagnando più di 3000 bit, lui andrà alla Città di File.

SHELLMON Mentre passate nell'area biforcata a est del negozio di Monochromon, Ogremon e la sua banda vi attaccheranno. Sconfiggeteli e scapperanno nel loro rifugio sotterraneo. Non potrete entrare nel covo prendendo l'ascensore, ma andando a ovest nella strada biforcata e troverete una parte di terreno instabile. Camminateci sopra per un po': franerà vi troverete nel covo di Ogremon! Esploratelo fino a trovare il Digimon malvagio e battetelo di nuovo. Scapperà, aprendo una stanza in cui troverete molti oggetti utili. Raccoglieteli e prendete l'ascensore: non troverete Ogremon, ma Shellmon che ha bisogno d'aiuto. Per dargli una mano, tornate giù e andate a est finché non trovate l'ascensore principale. Salite di un piano, uscite e andate a nord-ovest, attraversando il Ponte di Metallo che vi porterà a Terra Ghiacciata, ma non andate a nord. Procedete verso ovest, oltrepassate la stufa e un altro ponte di metallo. Lì troverete Shellmon. Parlateci e lui si trasferirà nella Città di File.

INCONTRO NANIMON 3 Dopo aver battuto Ogremon nel suo covo, dovreste vedere Nanimon che gironzola vicino all'ascensore sul retro.

BIRDRAMON Sulla sommità del canyon c'è il nido di Birdramon. Per arrivarci usate l'ascensore principale, che vi porterà all'ultimo piano. Ricordatevi che se siete nel sotterraneo, dovrete premere Su per due volte. Se vi avvicinate al nido, Birdramon vi attaccherà. Sconfiggetelo per convincerlo ad andare in Città.

TERRA GHIACCIATA

In quest'area (che si trova oltre il Gran Canyon) troverete molti Digimon di Ghiaccio da reclutare. Però attenti al vostro Digimon, perché alcuni tipi odiano il freddo e si ammaleranno se staranno troppo tempo in questa zona! Ecco i Digimon da reclutare.



ANGEMON Lo troverete nel Santuario di Ghiaccio, ma è stato tramutato in pietra. Il santuario si trova a nord-ovest rispetto al bagno pubblico della Terra Ghiacciata, ma potrete entrare solo se il vostro Digimon è di tipo Antivirus. Appena entrerete, vedrete la statua di Angemon. Se la guarderete da vicino, il vostro Digimon vi segnalerà un passaggio segreto. Entrate e troverete una stanza con un Gotsumon e un Blue Meramon. Vicino al Gotsumon, alla vostra destra, vedrete una parte scura di muro. Passateci attraverso, perché è un corridoio! Nella stanza seguente troverete dei teletrasporti (colonne luminose con dentro delle piramidi nere). Scegliete il primo teletrasporto che vedete andando a destra nella stanza. Nella successiva stanza con teletrasporti che incontrate, prendete quello in alto a destra, che vi porterà nella stanza finale. Ci sono uno Hyogamon e due Gotsumon da sconfiggere per liberare lo spirito di Angemon, che si trova vicino alla parete in basso della stanza. Quando lo vedrete volare via, tornate nel santuario e Angemon vi dirà che vuole andare a vivere nella Città di File.



PENGUINMON Questo Digimon ha un circuito di curling (una specie di

IN PALESTRA CON I DIGIMON



Uno dei primi luoghi dove vi converrà andare è la Palestra Verde della Città di File. Qui potrete addestrare il vostro Digimon per far aumentare le sue caratteristiche e permettergli così di diventare più potente e di evolversi. Di seguito scoprirete quali sono gli esercizi che il mostriciattolo può fare e quali caratteristiche aumenteranno dopo la sessione di allenamento.

MUOVERE I MASSI



Facendo spostare quel grosso macigno al vostro Digimon, vedrete crescere la sua potenza d'attacco e i suoi PE massimi.

COLPIRE L'ALBERO



Il vostro Digimon caricherà il tronco con tutta la sua energia. Questo farà salire potere d'attacco e velocità del mostriciattolo.

SACCO DA PUGILE



Più che un sacco da pugile, questo è proprio un guantone che viene avanti e colpisce il vostro Digimon! Il poveretto, in cambio, crescerà in forza difensiva e intelligenza.

CORSA



Agumon, cinque chilometri di corsa! Scat-tare!!! Questo semplice allenamento potenzierà notevolmente la velocità del vostro Digimon e i suoi PE massimi.

CASCATA



Come nei migliori addestramenti modello Cavalieri dello Zodiaco, il vostro piccolo amico si piazzerà sotto la cascata e così facendo migliorerà in potere difensivo e PE massimi!

A SCUOLA DA...



Sarete voi stessi a insegnare qualcosa al vostro Digimon. Vi vedrete davanti alla lavagna, nei panni del maestro! Dopo un po', il mostro digitale sarà più intelligente e avrà innalzato anche i suoi PE massimi.

IL PERFETTO ALLEVATORE

Il Digimon che vi viene affidato avrà fame, sonno, dovrà essere curato e accompagnato persino al bagno! Vi mostrerà i suoi desideri con piccoli disegni molto espliciti che appariranno in un fumetto sopra la sua testa. Se lo ignorate, la sua vita sarà breve! A proposito: i Digimon non sono eterni! Prima o poi, il vostro primo mostriciattolo scomparirà, lasciando al suo posto un uovo da cui nascerà un nuovo Digimon da accudire. L'esistenza di un Digimon può essere tuttavia allungata se viene allevato con attenzione. Ecco come riconoscere tutte le esigenze del vostro amico.

CIBO



Quando vedete un cosciotto nel fumetto del Digimon, vuol dire che ha fame. Provvedete con una delle bistecche di Tanemon o con altri alimenti trovati in giro per il mondo. Se il Digimon perde peso, inizierà a stare male.

SONNO



Quando nel fumetto vedete scritto "Zzz", il Digimon vuole dormire. Dal menu delle azioni selezionate Sleep (Dormire) e il mostriciattolo dormirà. Se ignorate il segnale, il suo livello di fatica salirà e non potrete ricaricare HP e MP.

GABINETTO



Qui è impossibile sbagliarsi, il vostro Digimon deve andare al gabinetto! Correte al primo bagno pubblico e fateglielo usare, o finirà per scodellarvi prodotti maleodoranti sullo schermo... vi odierà, e in più potrebbe ammalarsi!

STANCHEZZA



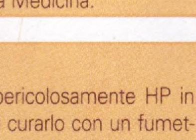
Questa goccia nel fumetto del Digimon indica che si è stancato. Nelle prime fasi del gioco, andate a parlare con Punimon nella casa di Jijimon e lui vi farà riposare. Quando Centarumon avrà aperto il centro medico, vi basterà portarcelo.

MALATTIE



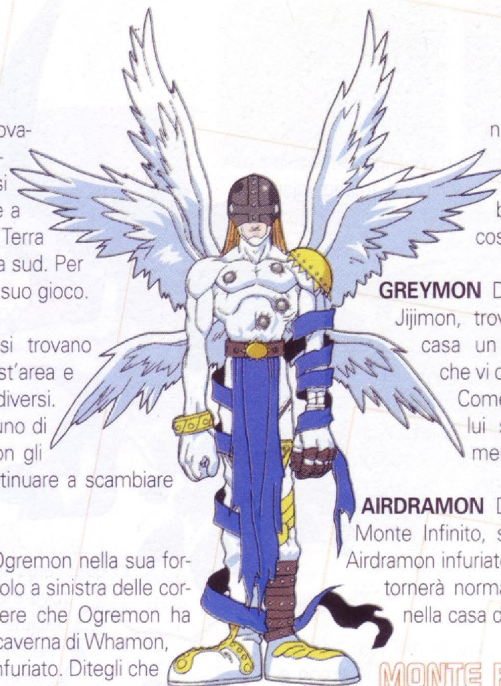
Quando l'immagine di una siringa nel fumetto del Digimon, significa che non gli avete dato da mangiare o non lo avete fatto dormire a sufficienza. Dovrete perciò curarlo, utilizzando il centro medico di Centarumon o la Medicina.

FERITE



Se il vostro Digimon perde pericolosamente HP in combattimento, vi chiederà di curarlo con un fumetto in cui appare l'immagine di un cerotto. Dategli un oggetto curativo di qualunque tipo, se lo avete, o portatelo al centro medico di Centarumon.

bocce su ghiaccio). Lo potete trovare in una grotta vicino alle correnti di ghiaccio di Mojyamon, che si trovano andando due schermate a est del bagno pubblico della Terra Ghiacciata e poi una schermata a sud. Per reclutarlo, lo dovrete battere nel suo gioco.



MOJYAMON Tre Mojyamon si trovano nelle correnti di ghiaccio di quest'area e ciascuno vi chiederà tre oggetti diversi. Se riuscirete a portarglieli tutti, uno di loro andrà nella Città di File. Con gli altri che rimangono potrete continuare a scambiare oggetti utili.

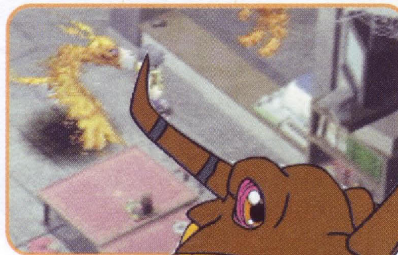
WHAMON Se avete sconfitto Ogremon nella sua fortezza, Whamon apparirà nell'angolo a sinistra delle correnti di ghiaccio. Verrete a sapere che Ogremon ha costruito il suo nuovo covo nella caverna di Whamon, che per questo motivo è molto infuriato. Ditegli che lo aiuterete per farvi portare alla caverna. Sconfiggete Ogremon e la sua banda, per vederli scappare ancora una volta con un sottomarino. Ma intanto Whamon sarà colpito dal vostro coraggio e andrà a vivere nella Città di File, invece di restare nella sua grotta.

FRIGIMON Se vi avventurate nella Terra Ghiacciata con un Digimon Cucciolo, questo si ammalerà e perderà i sensi. Allora arriverà Frigimon, che vi salverà, per poi raccomandarvi di stare più attenti. A questo punto potete visitare la sua casa, ma dovrete far evolvere il vostro Digimon prima di tornare da lui, se volete che vi segua in città. Una volta che lo avrete convinto, aprirà un negozio di gelati.

GARURUMON Per incontrarlo, andate a sud dalla casa di Frigimon, nel punto più a ovest dell'area della Terra Ghiacciata. Parlate con questo Digimon e lui vi sfiderà a duello, ma se lo batterete protesterà che avete barato e che il vostro Digimon deve sconfiggerlo da solo. Perciò ci sarà un'altra battaglia alle 4 di pomeriggio e il vostro Digimon se la dovrà cavare completamente da solo. Se anche questa volta vincerete, Garurumon verrà in Città.

CITTÀ DI FILE: ABITATA

Adesso la Città di File è molto diversa. Ci sono nuovi Digimon e molti bei negozi e palazzi. State facendo un buon lavoro, continuate così!











GREYMON Dopo aver parlato con Jijimon, troverete fuori della sua casa un agguerrito Greymon che vi chiederà di combattere. Come al solito, se vincerete lui si trasferirà definitivamente in Città.

AIRDRAMON Dopo aver scoperto il Monte Infinito, sarete attaccati da un Airdramon infuriato! Se lo sconfiggerete, tornerà normale e andrà a riposare nella casa di Jijimon.

MONTE PANORAMA



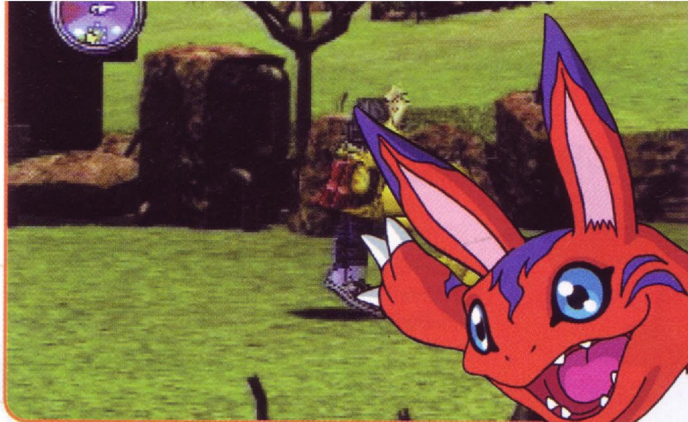
Il Monte Panorama è una specie di grande cerchio. Se non siete molto avanti nel gioco, potrete accedere alla Savana solo passando dal Monte Panorama, ma più tardi si aprirà il Tunnel e potrete andare nella Savana, da lì. Ma occupiamoci dei Digimon da reclutare sul Monte.

UNIMON Lo vedrete sicuramente la prima volta che attraversate il Monte Panorama. È ferito e ha bisogno del vostro aiuto, perciò dategli un qualsiasi oggetto per curarsi e lui andrà in Città. Attenzione, però: tutto questo non accadrà se non avrete prima reclutato Centarumon, quindi assicuratevi di averlo fatto!

VADEMON Il notiziario di Shellmon vi dirà che è stato avvistato un UFO vicino al Monte Panorama. Andate a cercarlo nell'area a nord-est rispetto al luogo dove si trova Unimon. Vedrete delle strane tracce sul terreno e se le seguirete troverete Vademon. Basterà parlarci per convincerlo ad andare nella Città di File.

MAMEMON Si trova nella schermata a nord di quella con i cerchi di Vademon, dove potete vedere Mud Frigimon che saltella in mezzo ai campi. Mamemon appare una volta ogni 25, quindi andate avanti e indietro da quella schermata finché non lo vedrete comparire. Sconfiggetelo in battaglia e lui andrà nella Città di File.

Il Monte Panorama finisce con la Savana.



SAVANA

Come il Monte Panorama, la mappa della Savana ha la forma di un grande cerchio. Qui incontrerete strani nemici come Psychemon e Shima Unimon (che somiglia a una zebra), ma anche una nuova palestra. Potrete trovare anche il Secret Item Shop (Negozio di Oggetti Segreto), visibile dal primo al quindicesimo giorno di ogni mese.

LEOMON Appena entrati nella Savana, andate a est e poi a nord e vedrete un Patamon nei guai. Ma non dovrete combattere per lui, perché interverrà Leomon ad aiutarlo. Poi il coraggioso Digimon tornerà al suo posto, nella palestra della Savana. Seguitelo e parlateci per farvi rivelare che sta cercando un oggetto. Si tratta della tavoletta sacra dei suoi antenati, che si trova nel Tunnel. Ricordate quel Drimogemon che passa tutto il tempo a scavare? Non appena la prosperità della Città di File arriverà a 45, il Drimogemon avrà finito il suo lavoro. Andate a trovarlo e vi farà vedere che ha scoperto una caverna un tempo usata dagli antenati di Leomon. Trovate la famosa tavoletta e portategliela per convincerlo ad andare in Città.

ELECMON Questo Digimon cammina vicino a un albero, a nord rispetto all'entrata principale della Savana. Se provate a parlargli vi fulminerà, togliendo un po' di HP al vostro Digimon. Avvicinatevi ancora. Dopo avervi colpito tre volte, lui ammirerà il vostro coraggio e deciderà di ascoltarvi e andare in Città!

PATAMON Lo potete trovare a est rispetto a Elecmon e vorrà combattere con voi per ben tre volte. Dopo la terza volta si convincerà che non può battervi e vi ubbidirà, andando a vivere nella Città di File.

BIYOMON Biyomon se ne sta seduto nello schermo a sud rispetto a Patamon. Parlateci e fuggirà, ma voi continuate a inseguirlo, finché arriverete a un punto che sembra un quadrato. Fermatevi e premete X per parlare col vostro Digimon. Poi attendete senza muovervi e lasciate che sia lui a inseguire Biyomon. Quando lo bloccherà in un angolo potrete parlarci e il Digimon uccellino andrà pacificamente in Città.

MONTAGNA DEI RIFIUTI

La Montagna dei Rifiuti è la dimora dei Digimon di Sporcizia, i Sukamon. Queste creature sono governate dal Re dei Sukamon, che vive in fondo al Regno della Polvere. Costui è un tizio abbastanza burbero, ma potrebbe rivelarsi un buon amico, soprattutto se il vostro Digimon è uno dei suoi sudditi!

SUKAMON Parlate con l'ultimo Sukamon davanti al Re. È quello in piedi davanti al mucchio gigantesco di rifiuti. Se vi rivolgerete a lui, vi confesserà di voler andare in Città. Tutto qui, lo avete già convinto!

Quando parlerete col Sukamon in basso, vi dirà di aver visto nel mucchio di rifiuti qualcosa che potrebbe interessarvi. Se darete un'occhiata nell'angolo a sud-ovest, troverete sul pavimento un oggetto a forma di bastone. Indovinate? Adesso avete una canna da pesca! Ottimo!

LAGO DELL'OCCHIO DI DRAGO

Con la canna da pesca potete finalmente andare al Lago dell'Occhio di Drago. Qui ci sono due spiagge adatte alla pesca, una superiore e una inferiore. La spiaggia superiore è a nord-ovest del bagno pubblico della Foresta Natale, mentre l'altra è a sud-ovest dello stesso punto. Facile, no?







PALUDE DEI GEKOMON

La Palude dei Gekomon si trova sopra la Savana. Durante il giorno gli Yanmamon pattugliano la zona, ma quando calano le tenebre la palude si riempie di Gekomon. Attraversando la schermata a sud incontrerete Otamamon. Questa creatura simile a un girino apparirà una volta ogni quattro visite alla sua schermata. Sconfiggetelo e vi troverete di fronte al signore della Palude, il grande Shogun Gekomon. Costui vi darà informazioni utili sulla zona degli Alberi della Nebbia, che si trova a nord rispetto alla Palude. Inoltre, vi aiuterà con un incantesimo che vi farà attraversare senza problemi la nebbia, per raggiungere il Guardiano degli Alberi, Cherrymon.



GEKOMON Parlate con il Gekomon in piedi di fronte all'ingresso della stanza di Shogun Gekomon e lui vi dirà che vuole andare in Città. In questo modo lo recluterete automaticamente.

ALBERI DELLA NEBBIA

Nella zona degli Alberi della Nebbia, sarà abbastanza difficile orientarsi proprio a causa della foschia. Tra gli alberi ci sono due Digimon da reclutare, ma prima dovete sbarazzarvi della nebbia, parlando con Cherrymon. Questo Digimon si trova nella sezione nord della foresta. Per raggiungerlo, partendo dalla Palude spostatevi di una schermata verso est e poi di tre schermate a nord. Parlateci e lui vi svelerà perché tutti i Digimon dell'isola hanno perso la memoria. Poi farà sparire la nebbia.

GABUMON Lo troverete camminando verso nord, partendo dall'ingresso della Palude. Gabumon è nascosto nella parte ovest dello schermo, sotto una specie di scogliera. Se proverete a rivolgergli la parola, vi attaccherà. Sconfiggendolo, lo farete andare a vivere nella Città di File.

KOKATORIMON Se vi spostate di due schermi a est dell'ingresso della Palude e se è ancora notte, potreste imbattervi in un Kokatorimon, che appare solo prima delle 4 del mattino. Se lo sconfiggerete andrà in Città.

CITTÀ DEI GIOCATTOLI

Questa Città è apparentemente deserta. Troverete solo un negozio di costumi e una misteriosa villa abbandonata. Nel negozio di costumi però c'è Monzaemon, seduto sul divano, immobile e in silenzio. Vediamo di svegliarlo!

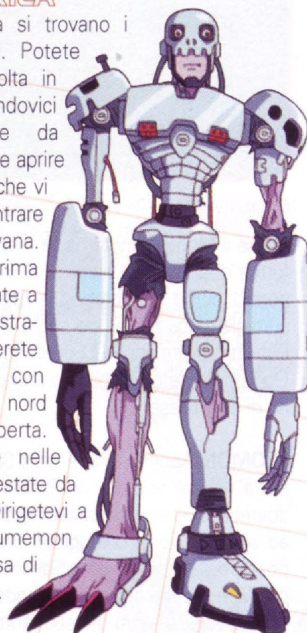
MONZAEMON Recatevi da Shogun Gekomon. Qui vi sarà consigliato di portare con voi un Numemon. Prendetelo, tornate indietro e toccate il costume di Monzaemon, che cadrà, rivelando un'apertura sulla schiena. Il Numemon vi entrerà e digievolverà in Monzaemon! Con il vostro nuovo Digimon dovrete entrare nelle Casa dei Robot. Qui troverete ad accogliervi un Tinmon, che vi pregherà di salvare un suo amico, rapito da WarMonzaemon. Vi aprirà la porta e dentro troverete tre piani con tanti nemici da affrontare. Ogni piano ha inoltre tre porte, e una sola vi permetterà di raggiungere il piano superiore, mentre le altre due faranno del male al vostro Digimon... brutta faccenda! Al primo piano troverete tre Agumon giocattolo, a guardia delle porte. Evitateli. Due Tankmon saranno invece i vostri avversari al secondo piano. Anche gli Agumon del terzo piano si possono evitare. Nell'ultima stanza troverete due regali, uno grande e uno piccolo. Scegliete il pacco piccolo e WarMonzaemon salterà fuori, feroce e pronto alla battaglia! Se avrete la meglio su di lui, vi prometterà di cambiare vita e vi restituirà Hagurumon (l'amico del Tinmon all'ingresso). Tinmon vi ringrazierà e Monzaemon andrà ad abitare nella Città di File.



INCONTRO NANIMON 4 Dopo aver sconfitto WarMonzaemon, se tornerete nella stanza dove avevate combattuto con lui vi imbatterete in Nanimon, che come al solito scapperà.

CITTÀ FABBRICA

Nella Città Fabbrica si trovano i Digimon meccanici. Potete arrivare la prima volta in questo luogo facendovici portare via mare da Whamon. Poi dovrete aprire i cancelli della Città che vi permetteranno di entrare anche dalla Savana. Entrando per la prima volta dal porto, andate a est e poi a nord dalla strada principale. Vi troverete in una vasta zona con parecchi nemici. A nord c'è una botola aperta. Entrateci e sarete nelle fogne, che sono infestate da una nebbia rossa. Dirigetevi a est e vedrete un Numemon che sta male a causa di questi strani fetori. Uscite dalle fogne e andate verso sud, dove troverete una porta aperta. Da lì si arriva nella sala di controllo di Andromon. Se ci parlate, vi dirà che non potete stare lì e dovete andarvene. Dirigetevi a est e troverete due Guardromon che sorvegliano l'entrata della fabbrica. Non sfidateli a combattere! Parlate con quello più a nord e lui vi rivelerà che a mezzanotte e a mezzogiorno c'è il cambio della guardia. Tornate a quell'ora nella stanza di Andromon, poi qualche minuto dopo andate all'entrata della fabbrica e scoprirete che i Guardromon non ci sono più. Entrate e seguite il sentiero che va a nord fino a incontrare altri due Guardromon. Se non riuscite a evitarli, correte contro quello a destra. Entrate e continuate a seguire la strada. C'è una porta alla vostra sinistra, ma è difficile da vedere, quindi fate attenzione! Lì dentro trovate Giromon, che ha causato tutti i problemi della Città Fabbrica. Sconfiggetelo e lasciatelo lì per andare a parlare con Andromon, che si scuserà con voi e inizierà a salvare delle informazioni sul suo computer. Ora potete reclutare i Digimon di questa zona!





NUMEMON Dopo aver sconfitto Giromon, andate nelle fogne e parlate con il Numemon che avevate visto all'inizio. Sconfiggetelo e partirà per la Città di File.

ANDROMON Andromon ci metterà qualche giorno a recuperare le sue informazioni, perciò lasciatelo lavorare. Quando avrà finito, parlateci e accetterà di spostarsi nella Città di File.

GIROMON Lo troverete dove lo avevate lasciato dopo averlo sconfitto. Si sente meglio e vuole andare anche lui in Città. Basterà parlargli.

METAL MAMEMON Appare casualmente nella Città Fabbrica, di solito nella schermata a est del porto. Andate nello schermo dove la strada ha la forma di una L rovesciata e vedrete che non ci sono nemici, ma solo un Metal Mamemon sulla destra del sentiero. Se lo sconfiggete verrà in Città.

INCONTRO NANIMON 5 Dopo aver sconfitto il Numemon nelle fogne, troverete nella stessa schermata Nanimon che si nasconde!

MONTE INFINITO

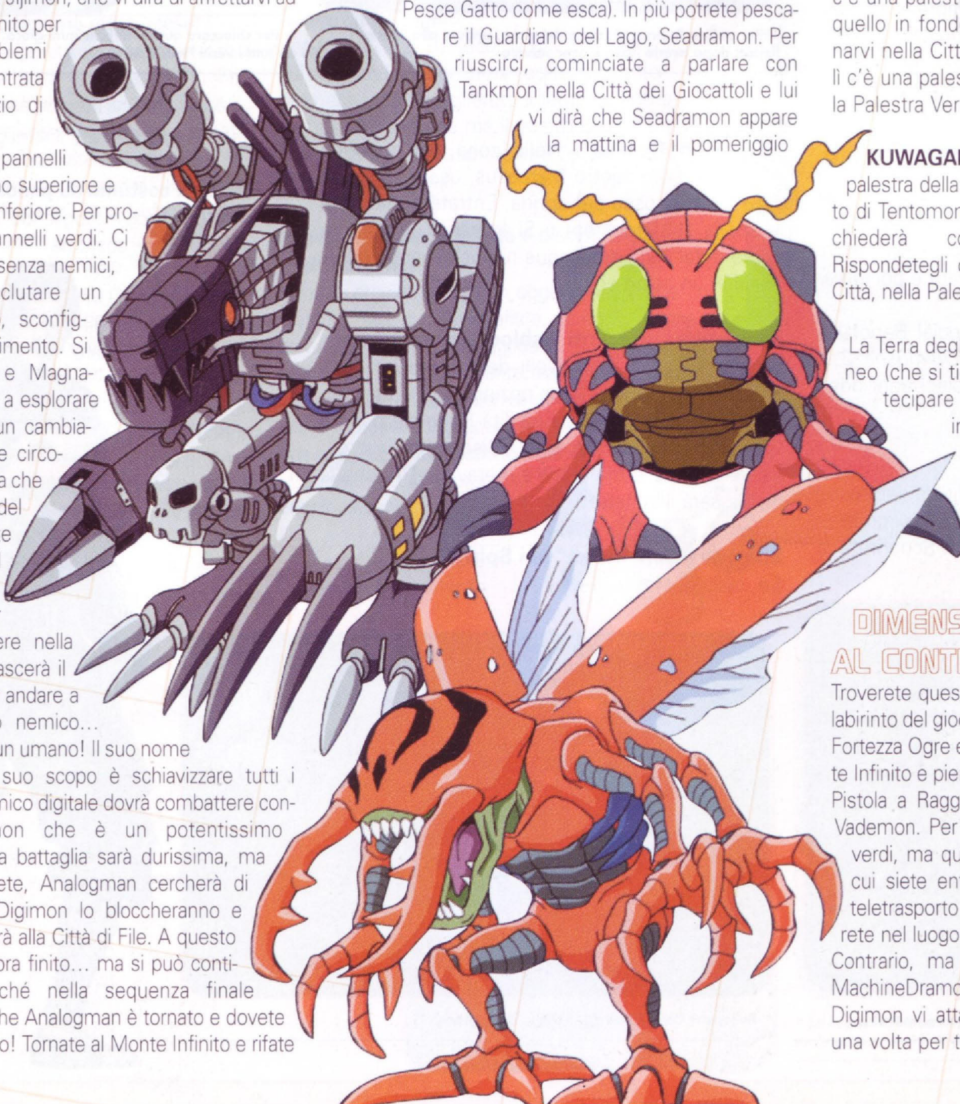
Potrete entrare nel Monte Infinito quando la prosperità della Città di File sarà arrivata a 50 o più. Parlate con Jijimon e lui vi dirà dell'entrata. Uscite dalla sua casa e Airdramon vi attaccherà. Sconfiggetelo per reclutarlo e parlate di nuovo con Jijimon, che vi dirà di affrettarvi ad andare al Monte Infinito per risolvere i problemi dell'Isola di File. L'entrata è a est del negozio di Drimogemon.

Nel Monte Infinito i pannelli verdi portano al piano superiore e quelli rossi al piano inferiore. Per progredire cercate i pannelli verdi. Ci sono quattro livelli senza nemici, in cui potete reclutare un Digimon per livello, sconfiggendolo in combattimento. Si tratta di Devimon e Magnadramon. Continuate a esplorare finché non notate un cambiamento nell'ambiente circostante, il che significa che siete vicini alla fine del labirinto. Troverete infatti Metal Greymon e dovrete sconfiggerlo per farlo andare a vivere nella Città di File. Lui vi lascerà il passaggio libero per andare a combattere l'ultimo nemico... che si rivela essere un umano! Il suo nome è Analogman e il suo scopo è schiavizzare tutti i Digimon. Il vostro amico digitale dovrà combattere contro il suo Digimon che è un potentissimo MachineDramon! La battaglia sarà durissima, ma non appena vincerete, Analogman cercherà di scappare. Gli altri Digimon lo bloccheranno e Airdramon vi riporterà alla Città di File. A questo punto, il gioco sembra finito... ma si può continuare, anche perché nella sequenza finale Mamemon vi dice che Analogman è tornato e dovete sconfiggerlo di nuovo! Tornate al Monte Infinito e rifate tutta la strada fino alla fine. Troverete Digitamamon e dovrete sconfiggerlo, così anche lui andrà in Città e aprirà un ristorante. E ora tornate di corsa al Lago dell'Occhio di Drago!

LAGO DELL'OCCHIO DI DRAGO II: TERRA DEGLI INSETTI



Con la canna da pesca di Shogun Gekomon potete pescare nel lago. Si può trovare il Pesce Gatto che sazia completamente il vostro Digimon (si pesca mettendo come esca una bistecca) e il Branzino che gli fa riavere HP e MP e in più allunga la sua vita (ama il Pesce Gatto come esca). In più potrete pescare il Guardiano del Lago, Seadramon. Per riuscirci, cominciate a parlare con Tankmon nella Città dei Giocattoli e lui vi dirà che Seadramon appare la mattina e il pomeriggio nella parte bassa del lago. Parlate con Angemon nella casa di Jijimon e vedete se vi dice qualcosa del Guardiano del Lago. Leggete il notiziario di Shellmon su Seadramon. Dopo queste tre azioni, tornate al Lago la mattina o il pomeriggio e andate nella spiaggia inferiore. Mettete una bistecca sulla canna da pesca. Se non vedete Seadramon quando arrivate, risalite di uno schermo e poi tornate. Dovreste vedere la sua enorme ombra a forma di S. Quando lo avrete pescato, potrete parlarci. Chiedetegli di darvi un oggetto. Avrete la pozione di Digievoluzione e lui andrà via. Uscite dalla schermata e tornateci subito. Vedrete di nuovo la sua ombra. Ripescatelo e chiedetegli di insegnarvi una tecnica. Lo farà e andrà via di nuovo. Potete fare avanti e indietro quante volte volete e pescarlo ancora per chiedergli queste due cose, che vi darà all'infinito. Quando ne avrete abbastanza, pescatelo ancora e chiedetegli di diventare vostro amico. Lui vi darà allora il flauto blu per chiamarlo. Se lo chiamate, vi porterà attraverso il lago a nella Terra degli Insetti.



TERRA DEGLI INSETTI

In questa zona del gioco abitano i Digimon Insetto. Appena arrivati, incontrerete Tentomon e lo dovrete sconfiggere, ma lo troverete anche al banco di registrazione del torneo della Terra degli Insetti. In più, ci sono due Digimon da reclutare.

KABUTERIMON A est del banchetto di Tentomon c'è una palestra con molti Kabuterimon. Parlate con quello in fondo, che vi chiederà come fate ad allenarvi nella Città di File. Quando gli risponderete che lì c'è una palestra, si trasferirà e sistemerà al meglio la Palestra Verde.

KUWAGAMON Ce ne sono parecchi nell'altra palestra della Terra degli Insetti, a ovest del banchetto di Tentomon. Parlate col Kuwagamon sul retro e vi chiederà come sconfiggere Kabuterimon. Rispondetegli che può farlo col fuoco e lui andrà in Città, nella Palestra Verde, per migliorarla ancora di più.

La Terra degli Insetti è famosa anche per il suo torneo (che si tiene il 22 di ogni mese). Se volete partecipare dovete avere con voi un Digimon insetto. Andate al banco di registrazione il 22 del mese e parlate con Tentomon. Se vincete il torneo avrete in premio la H-K's Digievolution Item (oggetto per far digievolvere il vostro mostriciattolo).

DIMENSIONE AL CONTRARIO

Troverete questo luogo casualmente in una delle aree labirinto del gioco. Controllate il Santuario di Ghiaccio, la Fortezza Ogre e la Casa del Re Grigio. È uguale al Monte Infinito e piena di nemici. Appena entrati troverete la Pistola a Raggi, che è l'oggetto di Digievoluzione di Vademon. Per procedere non dovete usare i pannelli verdi, ma quelli dello stesso colore del pannello da cui siete entrati. Al terzo livello, troverete l'ultimo teletrasporto che vi condurrà al nemico finale. Arriverete nel luogo da cui siete entrati nella Dimensione al Contrario, ma vi troverete di fronte Analogman e MachineDramon. Analogman sparirà subito, mentre il Digimon vi attaccherà! Sconfiggetelo e avrete vinto una volta per tutte!

Spaccacodici

Accettatelo, siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e delle password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSMania e le vostre scorte non si esauriranno mai.

La fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per PlayStation

CODICE DEL MESE

Ogni mese esce una serie di codici in grado di cambiare completamente la giocabilità di un titolo. Ogni mese riserveremo un posto d'onore a questi trucchi che riescono a farci apprezzare dei titoli che magari pensavamo di non utilizzare più. D'ora in poi non perdete l'appuntamento col Super Codice del Mese, che darà una marcia in più ai vostri videogiochi.

ONIMUSHA WARLORDS

PS2

Il codice del mese non poteva non riguardare uno dei migliori giochi per PlayStation 2. Ma certo, stiamo parlando di quel capolavoro di azione e suspance che risponde al nome di *Onimusha*! Non fatevi sfuggire questo gioco, sarebbe un crimine! PSMania vi presenta alcuni splendidi codici per scoprire i segreti di questo grandioso survival horror e divertirvi ancora di più!

Costume alternativo

Fate sì che il vostro samurai sia sempre alla moda. Completate il gioco una volta e, dopo aver salvato, iniziate una nuova partita. Vedrete un'opzione Normal/Special. Se sceglierete Special, otterrete un altro costume per il vostro personaggio.

Anteprima di *Onimusha 2*

Onimusha è così bello che, appena completato, vi verrà voglia di avere il seguito. Consolatevi con una presentazione in bianco e nero...
Completate una volta il gioco, salvate e poi iniziate una nuova partita.
Guardate il rapporto speciale (Special Report) e vedrete una breve anteprima di *Onimusha 2*, il nuovo capitolo ambientato circa dieci anni dopo gli eventi dell'originale. Wow!

Prendere la "Bishamon Sword"

Combattete attraverso tutti e 20 i livelli dei Reami Oscuri. Uccidete tutti i mostri del ventesimo livello e poi aprite lo scrigno del tesoro. Scoprirete la "Bishamon Ocarina". Nella zona del secondo combattimento contro Marcellus, usate l'Ocarina sulla porta di osso per aprirla. Entrate e prendete la spada che troverete... Si tratta di un'arma in grado di far fuori qualunque nemico (tranne quelli finali) in un colpo solo!

Sconfiggere gli spiriti e sbloccare un arsenale

Superate i 12 difficili livelli del mini-gioco "Oni Spirits" e sbloccherete un'opzione che vi permette di iniziare il gioco in modalità Regolare con un vero e proprio arsenale: la "Bishamon Sword", frecce infinite e molte altre meraviglie! Anche la magia sarà illimitata!

Sbloccare mini-gioco "Oni Spirits"

Se raccogliete tutti e 20 i "Flourites" e finite *Onimusha*, sbloccherete il mini-gioco "Oni Spirits".

Sbloccare il costume da panda!!!

Se finirete il gioco raccogliendo 10 o più "Flourites", sbloccherete un costume extra per Samanosuke... Un assurdo abito da panda! Iniziate a giocare con questo costume... vi divertirete un mondo e con L2 potrete toglierlo (e poi eventualmente rimetterlo...)!



▲ Per vedere la presentazione del gioco, andate allo Special Report dopo averlo finito e aver salvato.

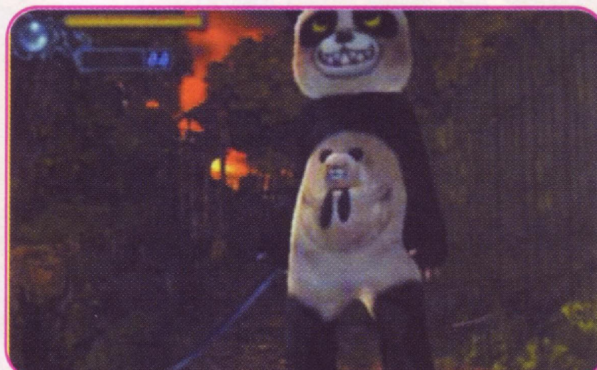


▲ Per sbloccare questo difficile mini-gioco, finite *Onimusha* prendendo tutti i venti Flourites...





▲ L'ocarina ha aperto la porta e ora la spada è nostra!



▲ Bello, eh? Con L2 potrete toglierlo e rimetterlo.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Dalle due alle quattro ruote il passo è breve... due ruote, appunto! E ora che il campionato mondiale di Formula 1 è ricominciato (forza Ferrari!), un minicodice per questo ennesimo titolo di corse può tornarvi utile.

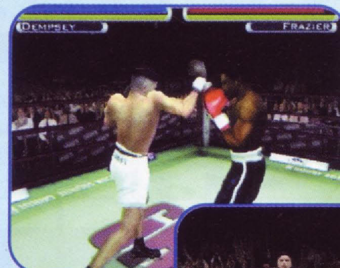

▲ Imparate a chiedere aiuto solo nelle curve in cui vi serve davvero!

Autodisabilitazione della guida assistita

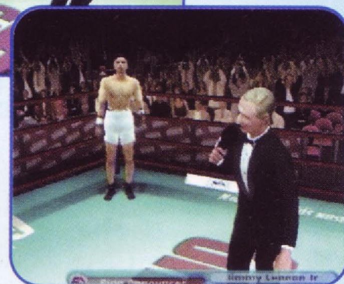
Disabilitate l'opzione "Driving help" (guida assistita) prima di una curva per la quale non desiderate aiuto. Subito dopo averla superata, riattivate questa opzione (Driving help). Al giro successivo, la guida assistita si disattiverà automaticamente a ogni curva per la quale avevate tolto il "Driving help"!

KNOCKOUT KINGS 2001

Anche questo mese è giunto il momento di darsele di santa ragione! Mettete su i guantoni, accendete la PS2 e inserite i nostri codici. Avrete il piacere della varietà... Vi bastano 16 pugili da sbloccare?!?



◄ Sbloccate una marea di pugili grazie a PSMania!


► Appena il "becchino" avrà finito di sproloquiare, ci scaglieremo sul nostro avversario!

Sblocca pugili

Scegliete "Modes" e poi "Career" dal menu principale. Ora optate per "New" e inserite uno dei seguenti nomi:

Codice	Pugile sbloccato
MECCA	Ashy Knucks
AUSTIN	Ray Austin
NELSON	Trevor Nelson
JGIAMBI	Jason Giambi
HATCHER	Charles Hatcher
OSUNA	Bernardo Osuna
DEFIAGBN	David Defiagbon
MRBARRY	Barry Sanders
ZITO	Chuck Zito
BOSTICE	David Bostice
DEMART	David DeMartini
BAILEY	Joe Mesi
JBOTTI	John Botti
JRSEAU	Jr Seau
OWNOLAN	Owen Nolan
STEVEF	Steve Francis

DIGIMON WORLD


► Visto che è uscito il film al cinema, forse vi andrà di fare qualche partita al videogioco...

Il fenomeno Digimon ha invaso il mondo sulle orme dei Pokémon capitanati dal nostro eroico e impavido Cartachu. È tempo di scovare i segreti del gioco PlayStation dedicato a questi invadenti mostriciattoli sempre pronti a digievolversi...

Modalità Codici (versione giapponese)

Iniziate una nuova partita inserendo il vostro nome. Dopo che finirà la sequenza in Full Motion Video, tenete premuti insieme i tasti △ + □ + ○. Dovrebbe apparire un menu. Lasciate i pulsanti e date un'occhiata al vostro inventario... troverete tutti i tipi di oggetti! Ora nutrite un po' il vostro Digimon. Se scuote la testa, ripremete velocemente △ + □ + ○. Se mangia, premete lo stesso in tutta fretta △ + □ + ○. In base a cosa gli avete dato da mangiare, si trasformerà in diversi tipi di mostri. Potete ripetere il procedimento con cibi diversi per ottenere un'altra trasformazione, ovviamente.

Guardare i punti vita (HP) del vostro avversario

Premete Select per vedere quanti punti vita ha il vostro nemico e premete ancora Select per far sparire l'informazione. Ehi, è solo un'occhiatina, in fondo!

Allenamento rapido

Aspettate circa 10 secondi dal momento in cui il vostro Digimon inizia l'addestramento e premete ○. Se sceglierete il tempo, l'allenamento avrà termine ma il vostro Digimon si prenderà lo stesso tutta l'esperienza! Piuttosto comodo...

Migliorate insieme felicità e disciplina del vostro Digimon

Quando provate a dare un oggetto alla vostra creatura, ma questa lo rifiuta, usate il comando "Scowl" per sgridarlo. Si prenderà il rimprovero senza reagire e saliranno i suoi valori di felicità e disciplina! Il bello è che se una delle due caratteristiche è già al massimo, l'altra prenderà il doppio di punti!



KNOCKOUT KINGS 2001

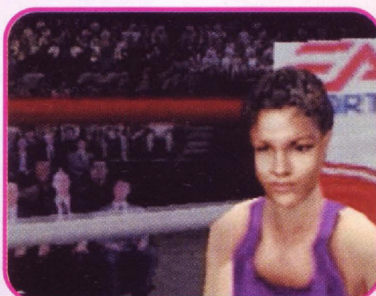
Dopo aver aiutato i giocatori PS2, non potevamo trascurare tutti quelli che invece usano la versione PSOne di *Knockout Kings 2001*. Vi forniamo anche per questo titolo il modo di sbloccare cose interessanti...

▼ Non fatevi ingannare dalle sue forme... questa tipina picchia duro!

Sblocca pugili

Inserite uno di questi nomi e sbloccherete il pugile corrispondente come da tabella.

Codice	Pugile bloccato
NOLAN	Owen Nolan
FRANCIS	Steve Francis
BABY	Baby
BULLDOG	Bulldog
CLOWN	Clown
EYE	Ciclope
GORE	Gorilla
100%	Pugile perfetto



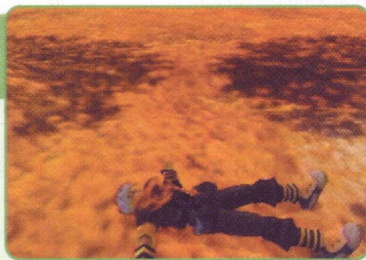


▲ La ragazza che passa tra un round e l'altro non è molto carina. Vabbè, in fondo è della vecchia generazione...



EVER GRACE

Un buon gioco di ruolo ma niente più, ecco l'impressione che ci ha fatto questo *Ever Grace*. Un piccolo spazio nei codici se lo è comunque conquistato...



▲ Spaccacodici... per non finire mai così!

Area segreta

Raccogliete i Dark Crystal durante il gioco uccidendo vari mostri. Recatevi a un Save Crystal ed entrate nella schermata dell'inventario. Usate un Dark Crystal per arrivare alla Shadow Tower.

Denaro (quasi) facile!

Mentre giocate come Darius, andate nel tempio sotto il castello dove c'è un Save Crystal. Continuate a scendere fino a quando non vi scontrerete con un grande mostro di pietra. Da qui ne troverete altri nelle stanze a destra e a sinistra. Questi mostri vi daranno oggetti preziosissimi.



◄ Ecco la nuova pettinatura di moda in Giappone! Poveri noi...



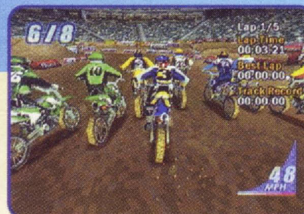
► A quanto pare siamo quasi nell'acqua fino al collo!



SUPERCROSS 2001

Ossessionati dal traffico, rivolgiamo la nostra attenzione a un titolo su due ruote. Un gioco, *Supercross 2001*, che può riservare una buona dose di divertimento, pur non essendo certo un capolavoro. Indossate il casco, perché una pioggia di codici sta per abbattersi su di voi e sulla vostra gloriosa PSOne! Buon divertimento...







▲ ... e ora, finalmente, iniziate il gioco. Visto che roba?

Turbo infinito

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite NDFSPD.

Recinti bassi

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite LOFENCES.

Testo esplosivo nella modalità Freestyle

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite EXPLODE.

Niente moto

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite NOBIKES.



▲ Recatevi allo schermo dove potete inserire i codici (da Game Options)...



◄ ...dopo aver premuto Enter una scritta vi confermerà la riuscita del codice...

Niente motociclisti

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite NORIDERS.

Super frizione illimitata

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite UNLIMITEDPC.

Vostra debolezza

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite I AM WEAK.

Agent Albert

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite PEANUTBUTTER.

Astro Nut

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite ONESMALLSTEP.

Billy Ray Mudmullet

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite POSSUMPANCAKES.

Bob Page

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite FORTYFOUR.

Bones

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite MARROWMAN.

Bradley G

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite DTMHBOSS.

Brave Scotsman

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite PLAIDROCKS.

Doctor Invizzo

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite LOOKMANOBODY.

Ragazza EA

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite LETSGOEAGAL.

Ecko Rider

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite WWWECKOCOM.

El Luchador

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite MASKEDMAN.

Harry Bigfoot

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite MMMSQUIRREL.

Hot Tub Harvey

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite HARVEYSAYSRELAX.

Marimba

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite SQWAK.

Moto Samurai

Andate su "Opzioni" e selezionate "Enter Code" (inserisci codice). Premete X e inserite HONORFIRST.



CONTATTO

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

PSMania 2.0 non è solo un'esperienza passiva, comunicate con noi scrivendo all'indirizzo PSMania 2.0 c/o Play Press Publishing – Lungotevere dei Mellini 44 – 00193 Roma, fax 06/3203232. O ancora meglio tramite E-Mail: psmania-contatto@playpress.com

Cara redazione di PSM mi chiamo GAETANO PISTILLI e sono di Napoli ho 16 anni leggo la vostra meravigliosa rivista dal primo numero, per me siete tutti bravi specialmente CARLO che è bravissimo ora avrei delle domande da farvi.
1) Sapete dirmi qualcosa su *PARASITE EVE 3*?
2) Quando posso mettere le mani su *FINAL FANTASY 10*?
3) Al cartoomics c'era qualcuno della Play Press?
4) *Silent Hill 2* sarà totalmente italiano?
Nei momenti più difficili della mia vita come quando mia mamma si è ammalata di cancro, le vostre meravigliose riviste mi hanno aiutato ad andare avanti grazie, devo anche ringraziare i miei carissimi amici CARLO, MICAEL, LUCA, grazie a tutti voi grazie di esistere.
PS: vi voglio bene a tutti voi
bai bai

CARLO

Gaetano, la tua lettera è arrivata in un momento davvero particolare. Dopo tutti i cambiamenti e le mutazioni avvenuti nei due mesi passati, l'intero PSMania Team era decisamente provato. Leggere le tue parole ci ha invece dato un'energia in grado di farci sollevare montagne! Finora avevamo sempre pensato alle nostre riviste solo come un mezzo d'informazione sul mondo dei videogiochi, sapere che sono anche in grado di ridare il sorriso a chi è triste ci ha fatto infinitamente piacere. Cercheremo di essere ancora più folli per non farti più sparire il sorriso dalle labbra. Inoltre volevo ringraziarti per i complimenti. A volte è dura vivere all'ombra di una star come Luca Carta!
1) Ancora buio totale sulla nuova avventura di Aya.
2) Se ci vuoi giocare in giapponese, ti basterà aspettare fino a giugno. Altrimenti la versione in italiano non è prevista prima di dicembre 2001.
3) Certo! Luca e Diego erano presenti!
4) Avrà i sottotitoli in italiano.
Ciao e ricorda che qui hai sempre degli amici!



▲ Questa è la fantastica collezione di Gaetano Pistilli (un vero buongustaio in fatto di riviste)! Ehi, ma ci sono dei numeri che mancano anche qui in redazione!!!

Salve mitica redazione di PSM,
mi chiamo Daniela e vado matta per la vostra rivista (tralasciamo questi svenevoli complimenti e andiamo al sodo).
Vi devo chiedere una cosa molto importante ed urgente.
* Oggi mentre aspettavo che ricominciasse MTV alle 10:10 è andato in onda il telegiornale, che va in onda ogni giorno alla stessa ora... (ma qual è il problema?). Lo sapete cosa hanno detto?... Che chi avesse comprato la PS2 farebbe meglio a mandarla indietro, perché tra un anno la SONY ne lancerà una ancora molto più potente la PS3, per superare, appunto in potenza, la X-BOX e poi perché l'attuale PS2 non è in grado di collegarsi ad Internet. Io ho letto che la PS3 sarebbe dovuta uscire verso la fine del 2006. Vi supplico ditemi come stanno le cose! Io ho appena comprato la PS2 e a sapere che ne uscirà una molto più potente "tra un anno" la riporto indietro e aspetterò con ansia l'uscita della nuova console. Inoltre vorrei sapere le differenze tra la PS2 e la PS3. Vi prego se sapete qualcosa fatemelo sapere, conto su di voi per far luce su questo punto.
* Ah! Un'altra cosa: guardate che non sono solo i ragazzi che leggono la vostra rivista anche noi ragazze, perciò credo di parlare a nome di tutte noi (vogliamo qualche personaggio dei videogiochi semi nudo anche noi!!!)... scherzo. Pero perché non fate qualche bel poster per la felicità delle vostre fedeli lettrici?
* L'ultima cosa! (Ha hah! È mezz'ora che dico che è l'ultima cosa, ma questa volta la è davvero). Ho comprato *Dead or Alive 2* però non riesco a prendere i costumi alternativi neanche con i vostri consigli (non ci riesco), non avete da consigliarmi qualcosa di più semplice?
Un super mega bacione a tutti voi della redazione CIAO da DANIELA detta DELIRIO di LATINA



LUCA

Eccomi qui pronto come sempre a rispondere a qualsiasi lettera inviata da una lettrice! Ho sentito dire da alcuni loschi individui che questa mia disponibilità col gentil sesso è dovuta solamente alla tempesta ormonale che si scatena ininterrottamente dentro di me da oltre 20 anni! Ebbene, hanno perfettamente ragione!!!
*** Tranquilla! La PS3 non è prevista prima del 2006! Attualmente alla Sony sono effettivamente già al lavoro per progettare la terza generazione di PlayStation, ma non si vedranno i frutti di queste ricerche prima di cinque anni. Spesso la stampa non specializzata diffonde notizie non del tutto corrispondenti a realtà, soprattutto per la loro scarsa conoscenza della materia. Già cinque anni fa, ai tempi dell'uscita della prima PlayStation, iniziarono a circolare voci sull'arrivo imminente di una seconda versione più potente, poi sappiamo tutti come sono andate le cose in realtà!**
*** Io avevo proposto un mega-poster con me in costume da bagno disteso su uno scoglio di una spiaggia di Riccione, ma gli altri sostengono che le lettrici preferirebbero Squall, Leon o il protagonista di *Final Fantasy 10*. Peccato...**
*** Beh, in effetti alcuni degli obiettivi sono veramente difficili da raggiungere, ma per fortuna c'è un metodo infallibile per ottenere rapidamente la maggior parte dei costumi di *DOA2*. Per prima cosa vai alla schermata delle opzioni del Versus Mode e scegli di strutturare gli incontri su un round singolo. Poi scegli un personaggio e carica i dati UPS. A questo punto non dovrai fare altro che sfidare un amico in modalità Versus per un po' di tempo... Tutte le vittorie e le partite serviranno ad accumulare dati UPS e quindi a sbloccare costumi.**

Siete troppo i Migliori Siete troppo i M

PSmania 2.0 100% indipendente PlayStation RINGRAZIA

Abruzzo Carlo
Adinolfi Elena
Albergo Stefano
Albero Gianluigi
Alberti Luigi
Alimento Michele
Andrein Cristian
Angelucci Mauro
Arauyo-Fedele Daniel
Asso Franco
Bacciali Marco
Badan Francesco
Barbiero Pierpaolo
Barboni Fabio
Barrica Fausto
Basco Denise
Basile Fabio
Bersinsi Camilla
Bianchini Igor
Biancone Giordano
Boscolo Davide
Boscolo Michele Pelo
Brancucci Vittorio
Breda Massimo
Buraio Carmelo
Calleri Corrado
Cangiano Mattia
Capellini Niccolò
Carannate Fabrizio
Carlottini Claudio
Collodoro Roberto
Corrias Daniel
Corsiglia Maurizio
Cugusi Francesco
Culpo Carlo
Cusati Ivan
De Amicis Isabella
De Felice Sergio
De Vecchis Romano
Della Monica Luca
Denise Esposito Malara
Di Clemente Gianluca
Di Francesco Graziano
Di Francesco Pasquale Graziano
Di Franco Daniele
Di Gioia Fabiana
Di Tullio Michele
Elli Michael e Giusy
Ereg Elazar David
Esposito Davide
Fantoi Cristiano
Fichiella Andrea
Fiore Ugo
Fralleon Veronica
Franca Sole
Frasanni Michele
Frattaruolo Salvatore
Frattini Manuela
Gaia Ciampaglia
Galeazzi Michele
Gaperini Alessandro
Gargano Elvio
Gasparetti Filippo
Gemma Alessio

Ciao Alessandro, ciao Luca, ciao Diego, ciao Kibi, ciao CHIARA, ciao Carlo, qui alla tastiera è Alessio, un ragazzo di 15 anni che vive a Palermo.
Intanto vi faccio dei complimenti immensi per le modifiche che avete apportato alla rivista; davvero magnifici, a confronto l'organizzazione di Grande Fratello sembra formata da incompetenti!
Ragazzi, vi piacerebbe vedere il film di *Resident Evil* e di *Metal Gear Solid*??
Se la risposta è affermativa, che ci fate ancora seduti, correte davanti alla televisione!! Infatti, siete liberi di non credermi ma è vero, il Martedì sera alle 20:35 fanno un programma sul canale VIDEO REPORTER che si occupa di tutto quello che piace ai ragazzi della new generation: il BAUHAUS SHOW!!!!!
Ragazzi, credetemi sul serio: dovete assolutamente rintracciare questo canale e sintonizzarvi all'orario datovi se volete vedere il film di *Resident Evil* per ora e in futuro quello di *FINAL FANTASY*!!!
Ma vi rendete conto???
Mentre aspettiamo quelli veri, godiamoci questi che fanno morire dal ridere.

Ps: ho visto il sito della Playpress con le vostre foto!! Siete tutti strani tranne Chiara, che è divinamente bona!

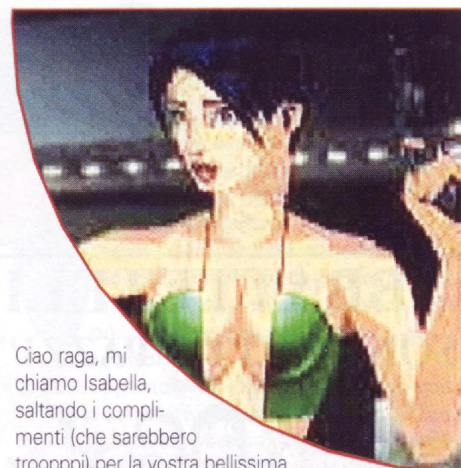
Bauhaus SHOW



▲ Questo disegno di Valentina Ventimiglia è il simbolo del folle programma con i folli film dedicati ai videogiochi. Davvero smascellevole!

ALESSANDRO

Pochi giorni dopo aver ricevuto questa e-mail, Alessio ci ha inviato anche una cassetta contenente la parodia di Metal Gear Solid (intitolata *Metal Bear Solid*) e dobbiamo ammettere di esserci ribaltati dalle risate!!!
Ragazzi, siete troppo i migliori e troppo i più folli! Meritereste di essere trasmessi sulla rete nazionale. D'ora in poi aspettiamo con ansia le foto di scena dei vostri prossimi capolavori in modo da poter dare un assaggio di ciò che fate anche ai nostri lettori! Ciao e continuate così!!!



Ciao raga, mi chiamo Isabella, saltando i complimenti (che sarebbero troopppi) per la vostra bellissima rivista, passo subito al mio groosssooo problema: ho cercato di usare i codici dell'action replay per accedere al menù di debug della versione italiana del bellissimo *FF8* (quelli pubblicati nell'ultima Bibbia dei codici) però, non solo i codici non funzionano, ma il gioco non parte nemmeno ed io sono davvero disperata perché *FF8* mi fa lo stesso scherzo con qualsiasi altro codice!!! Puntualizzo che il gioco è originale e l'action replay è del 2000 (non vecchia, quindi). Se voi sapete il perché vi prego di rispondermi (anche tramite e-mail) e io ve ne sarò grata per sempre!!
P.S. PSMania 2.0 è davvero un nome fantastico!!!!!
P.P.S. x Kibi: "mi piacevi di più con i capelli rossi!!!!"
UN ENORME BACIO A TUTTI
GRAZIE!!!!!!!!!

www.visaint.com

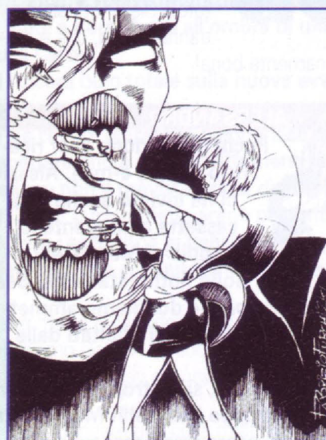


FAN ART

Benvenuti nella nostra sezione Fan Art! Chissà che non sia un primo trampolino di lancio per nuovi grafici di videogiochi! Se volete vedere un vostro disegno pubblicato su queste pagine, tutto quello che dovete fare è spedirci una copia del vostro capolavoro! (Accettiamo anche gli originali, ma non possiamo rispedirveli). **L'INDIRIZZO È: PSMania 2.0 c/o Play Press Publishing – Lungotevere dei Mellini, 44 – 00193 Roma.** Coloro che disegnano col computer possono mandarci le immagini all'indirizzo E-mail: psmania-fanart@play press.com, ricordandosi di scrivere "Fan Art" nella riga del subject. Questo mese i disegnatori che saranno pubblicati in questo spazio (ossia quelli che riteniamo i più bravi) riceveranno in regalo il gioco *Final Fantasy IX* offerto dalla Infogrames.



▲ Ecco l'intera redazione di PSMania in quarantena nel disegno di Gianluca Canali, di Roma.



▲ Bellissimo il disegno di Fabrizio Furchì, di Torino.

▶ Il gioco *Final Fantasy IX* è offerto dalla Infogrames.







◀ Lara continua a frequentare i sogni di Alessandro Cirillo, di Torre Annunziata (NA).



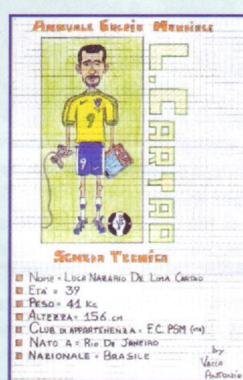
◀ Veramente molto tenero anche il disegno di Elena Di Amico, di Prato (PO).



▶ La lettera ci arriva da Martina di Prato (UD) da Chiara e Andrea, ma sospettiamo che il disegno sia di Chiara.

◀ Molto divertente il disegno di Stefano Angelucci, di Roma.





◀ Antonio Vacca di Napoli è riuscito a scoprire che fine ha fatto Luca dopo essere stato cacciato da PSMania.

LUCA
...ma questo è il Paradiso!!! Una lettera di una ragazza con i primi complimenti per il nuovo marchio! Questa sì che è felicità... l'unico modo per essere ancora più contento è l'idea di poterti incontrare di persona, cara Isabella.

ALESSANDRO
Lo stai facendo di nuovo!?!

LUCA
Cosa?

ALESSANDRO
Stai sfruttando lo spazio della posta per fare il broccolone con le ragazze. E lo sai che questa cosa mi fa arrabbiare.

LUCA
Assolutamente no! Stavo rispondendo in maniera professionale senza sgarrare di una virgola, anzi... se vuoi rimanere qui a leggere il resto, ti accorgerai che non c'è nulla di strano.
Allora, stavo dicendo... Gentilissima signorina Isabella, nel complimentarmi per il suo bellissimo nome, passo a trascrivere l'e-mail di risposta del mitico Blue Angel, il nostro esperto in codici che vive su Internet! Dopo avergli segnalato il suo problema, ecco come ha risposto:
"Il problema è che nei giochi moderni come *FFVIII* ci sono protezioni contro l'AR che rendono più difficoltoso l'uso della scheda. Prova con questo codice (da NON mettere come master code):
C1000000-0000
800005F4-3800
C1000000-0000
800005F6-4080
o in caso non funzionasse con:
C1000000-5000
800005F4-3800
C1000000-5000
800005F6-4080
o ancora:
C1000000-7000
800005F4-3800
C1000000-7000
800005F6-4080
Dovrebbe farti saltare il BOOT.
Purtroppo sono codici NOT TESTED visto che io ho una protezione automatica, in caso non funzionino spegni la scheda e accendila dopo il caricamento. Ricordati di spegnerla anche durante i



Siete troppo i Migliori Siete troppo i Migliori Sie

Giannoccaro Dan
Giannone David
Giannone David G.
Giordano Emanuele
Giordano Silvio
Giorgia Santori
Giostra Massimo
Gnocchi Nino
Grilli Giorgio
Grossi Marco
Guerriera Giuseppe e Francesco
Iandioro Nunzia
Iero Domenico
Iero Lorenzo
Imbuto Luca
Isole Giorgio
La Monica Adele
Lai Laura
Lampione Luca
Lampo Agnese
Lanza Valentina
Lara Marco
Lauria Francesco Paolo
Lecconi Alessandro
Lele
Leonesio Fabio
Lepre Giuseppe
Lo Biondo Walter
Lo Piccolo Eugenio
Lopane Nicola
Luca Ciampaglia
Lucciolo Isabella
Luongo Marco
Lupo Andrea
Macri Ester
Macri Ester
Magnani Marco
Manca Fabrizio
Mancini Mario
Mandato Alessio
Mangano Antonella
Maresco Giuseppina
Ponticello Filomena
Maria Gerbino Filippo
Marino Marco
Marzo Claudio
Mastro Alessandro
Maurizi Alessio
Maykoz Robuschi
Mazzarella Vincenzo
Melita Matteo
Monachini Alberto
Narda Alberto
Nespolo Enza
Nigro Isabella
Noto Francesco
Orazio Di Maria
Pacassoni Enrico
Padovan Divise
Palmieri Daniel
Palunbo Davide
Papero Daniela
Pasqua Claudio
Patane Fabrizio
Pelucca Cristiano
Perna Achille
Persico Raffaele
Petroi Marco
Picucci Arnaldo
Pizzuto Giovanni
Poliscano Mirko
Pomella Luigi
Ponzo Antonio
Porcari Luigi
Ranieri Manuela
Rapis Fabiana
Rastel Matteo
Recchia Nicola
Registo Elisa
Renna Damasco
Resecco Alessandro
Revello Stefano
Ricciardi Luigi

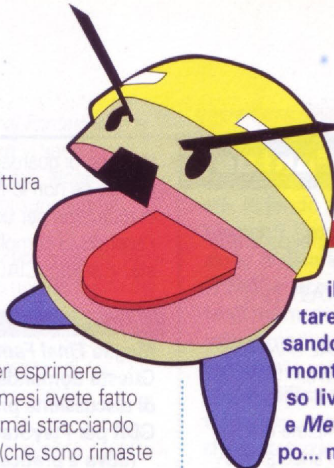
salvataggi. In caso non funziona ho bisogno dei secondi che passano tra la schermata dell'Action Replay e il crash del gioco (armati di cronometro), in questo modo avrò tutti i dati per creare un codice funzionante.
BlueAngel"
E questo è tutto, grazie Blue Angel.
Nella speranza di esserle stato d'aiuto le porgo i miei... basta, non ce la faccio più a fingere!!!
Isabella scrivimi ancora perché io ti... CROCK!

ALESSANDRO

Mi spiace ragazzi, ma Luca ha appena avuto un incidente. La sua fragile manina è rimasta inspiegabilmente incastrata sotto l'enorme mazza da baseball con cui ho appena colpito la tastiera... temo che fino al prossimo mese non potrà più rispondere alle lettere.



PSmania 2.0... ma siete davvero i migliori in assoluto!!! Avete addirittura avuto l'onore di entrare nella mia "classifica degli dei", di cui fanno parte: "*Final Fantasy VIII*, Faye Wong, *Metal Gear* e *Dragon Ball*"... lo so che non ve frega niente, ma sapete com'è, no?
Comunque, non ci sono parole per esprimere la mia emozione! In questi ultimi mesi avete fatto degli enormi passi avanti; state ormai stracciando tutte le altre riviste di PlayStation (che sono rimaste all'età della pietra... mortali!).
Ma sapete che non mi sono ancora presentato???
Mi chiamo Fabio, ho 14 anni e amo 3 cose al mondo: la Playstation, PSmania 2.0 (naturalmente, se no come faccio a farmi pubblicare!?!?) e un'altra cosa che non si può dire...
Ma ora veniamo al dunque, hi, hi.
Hi.
1) Potete pubblicare la guida di *FF IX*?
2) LUCA CARTA tornerà fra noi?
3) Secondo voi, qual è il miglior *Final Fantasy*? (A mio parere l'ottavo capitolo).
4) Potete dirmi qualcosa riguardo *FF XI*???
Sarei davvero onorato di essere pubblicato sulla mia rivista preferita... ANCHE PERCHÉ È LA QUARTA VOLTA CHE VI SCRIVO!!!
Insomma............. vi preeeeeeego!!! Pubblicatemi!!! (In fondo sono anche simpatico, no?).
Ok, basta così.
Un saluto da Fabio. Per gli amici Alfa. Chiamatemi Fabio... scherzo! Ha, ha, ha. Sono o non sono simpatico????



CARLO

Fabio, con un complimento come il tuo ci si potrebbe davvero montare la testa! Infatti stiamo già pensando di trasferire la redazione sul monte Olimpo! Essere messi allo stesso livello di *DragonBall, Final Fantasy* e *Metal Gear* ci sembra davvero troppo... ma ci fa davvero piacere!
1) Fatto!
2) Purtroppo non si è mai allontanato da qui!
3) Come avrai letto nel box "La Sfida dei Final Fantasy" in questa stessa rubrica della posta, i pareri della redazione sono un po' contrastanti.
4) Sembra che si potrà giocare solamente in Rete. Questo significa che per poter andare avanti nell'avventura sarà necessario connettersi a Internet. Sulla trama e sull'ambientazione non è ancora stato rivelato nulla, ma abbiamo scoperto che non ci sarà un protagonista come nei precedenti episodi. Sarà infatti possibile scegliere l'aspetto grafico e il carattere del proprio personaggio, esattamente come nei veri GDR. I modelli tra cui selezionare il proprio eroe saranno più di 500!!! Scrivere questa risposta ha nuovamente fatto tornare in me la Final Fantasy Mania... quindi ti saluto rapidamente perché corro a giocare a *FFVII* per cercare di calmarmi!!!

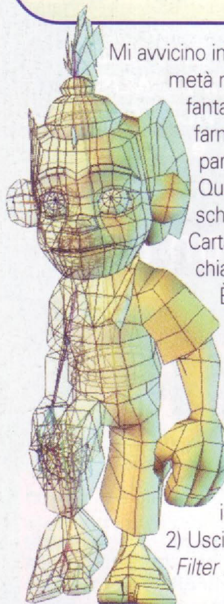
La sfida dei Final Fantasy

Gentilissima redazione di PSM,
sono un vostro fedelissimo lettore e vorrei porvi alcune domande:
1) Secondo voi è più bello *FINAL FANTASY VII* o *FINAL FANTASY VIII*?
2) Mi sapreste dire dei trucchi per *FINAL FANTASY TACTICS*? (Avrete capito che amo i GDR).
3) Uscirà *DIABLO 2* per PlayStation?
4) Potreste pubblicare la soluzione completa di *BREATH OF FIRE III*, visto che io sono ancora bloccato lì, figuriamoci nel *IV*!
5) Conoscete il fumetto *BERSERK*, se sì, uscirà il gioco per PlayStation?
6) Uscirà prima o poi *FINAL FANTASY TACTICS 2* e se sì, quando?
7) Sapete per favore, in *FINAL FANTASY VIII*, dove si trova la regina delle carte da sfidare?
OK, ho finito. Ora vorrei esprimere il mio parere su *FINAL FANTASY VII*. Secondo me, al contrario di quanto dice molta gente, è più bello dell'*VIII*. Infatti, a parte la grafica, che è chiaramente più bella nell'*VIII*, il *VII* è più lungo e la storia è più fiabesca. *FINAL FANTASY VIII*, inoltre, è troppo basato sui GF, mentre il sistema con le materie è molto più bello (non sono pazzo).
Vi prego di guardare questa E-Mail e di rispondermi perché se non lo fate mando una squadra di chocobo in redazione per uccidervi (ovviamente scherzo).
Facendovi i complimenti per la vostra bellissima rivista, vi saluto: CIAOOOO!!!



CARLO

Meglio *Final Fantasy VII* o *Final Fantasy VIII*?
Questa domanda è ormai da un anno l'argomento di discussione preferito da ogni appassionato di GDR per PlayStation. Poter dare una risposta definitiva è praticamente impossibile, perché ognuno dei due titoli ha i suoi punti di forza e le sue debolezze. Comunque durante l'ultima discussione redazionale (che ha causato dei contusi e un ricovero in traumatologia) siamo arrivati ad accordarci su alcuni punti.
*** *Final Fantasy VIII* ha dei personaggi in grado di catturare l'attenzione anche di coloro che non amano i GDR e la grafica deformata tanto cara ai Giapponesi.**
*** L'ottavo capitolo ha una grafica migliore e i personaggi virtuali recitano (usando solo i movimenti) in modo davvero convincente.**
*** La trama di *Final Fantasy VII* è più coinvolgente, affascinante e adulta. I problemi ecologici, l'importanza di trovare la propria identità, la necessità dell'uomo di capire il suo passato per assicurarsi un futuro sono temi decisamente più forti di quelli espressi nell'ottavo capitolo.**
*** *Final Fantasy VII* è più vario, grazie ai numerosi mini-giochi inseriti.**
Il risultato finale è che in cinque preferiamo il settimo episodio e tre amano invece di più le avventure di Squall e soci.
Avendo risposto già alla prima domanda, passiamo direttamente alla numero 2!
2. Purtroppo non esistono trucchi per la versione USA di *Final Fantasy Tactics*. Abbiamo però pubblicato una piccola guida al gioco su PSM 4 e PSM 7.
3. No.
4. Dovremmo realizzare una guida completa su uno dei prossimi numeri di PSMania 2.0 nella sezione Strategie Classiche.
5. Il fumetto di *Berserk* ci piace moltissimo! Purtroppo il gioco è uscito solo su Dreamcast e non è prevista la versione PS2.
6. Purtroppo non ci sono notizie su questo attesissimo seguito.
7. All'inizio del gioco troverai la Regina delle carte vicino alla Stazione di Balamb. Rimarrà lì finché non vincerete o perderete con lei una carta rara. Una volta fatto questo, parlate con lei e vi dirà qualcosa sulla sua prossima destinazione, che può essere in uno dei seguenti sette luoghi intorno al mondo: Balamb, Villaggio di Shumi, Deling City, Winhill, Esthar, F.H. e Lunar Gate.



Mi avvicino imperterrito all'edicola ogni metà mese per vedere se è uscito il fantastico giornale che riesce a farmi dimenticare i brutti voti (a parte il 2 in latino).
Quel giornale è.... è.... Playboy... scherzavo (non sono Luca Carta!)... PSMania 2.0, che oggi si chiama ancora PSM.
È del tutto inutile continuare coi complimenti, la connessione costa, quindi passo subito alle domande:
1) Perché sul giornale di aprile c'è scritto che è uscito *ISS Pro Evolution 2*, mentre in negozio mi hanno detto che è in uscita per giugno?
2) Uscirà mai un seguito di "*Syphon Filter 2*" per la Play2?
3) Posso catturare con la sfera poké Cartachu?
4) Per che mese dell'anno sono attesi dei giochi di Goku e company?
5) Arriverà anche in Italia il "Bio Hazard Game Pack"?
6) Mi pubblicherete?
7) Perché "*Final Fantasy 9*" è così breve da terminare rispetto ai precedenti?
8) C'è in commercio un telecomando per il DVD della Play2 che meriti di essere acquistato?
Sono goloso di carbonara e psmaniaco, due buoni motivi per rispondermi o no Giorgio? So che per te basterebbe il primo, ma devo corrompere tutti quanti...

P.S. So che è la prima volta che vi scrivo, ma potrebbe essere anche l'ultima e poi ho Nemesis dalla mia parte....
Saluti a tutta la redazione
Niccolò Malinverni
Desenzano (BS)

DIEGO

Ok Giorgio, ho capito che devo rispondere a questa lettera... quindi puoi anche smetterla di colpirmi alla base della schiena con quel fastidioso mestolo di legno.
1) Forse il negoziante si è confuso con quello per PS2, infatti *ISS Pro Evolution 2* è arrivato nei negozi a metà marzo.
2) I 989 Studios non hanno ancora annunciato nulla ufficialmente... ma se il mio intuito non mi inganna, a maggio durante l'E3 (la fiera di videogiochi di Los Angeles) potremo vedere le prime immagini in anteprima.
3) Per catturare Cartachu devi attirarlo con foto sexy di ragazze e poi colpirlo violentemente con una padella anti-aderente sulla rotula destra. Poi mentre lui si rotola a terra devi cospargerlo di melassa e avvolgerlo nel nastro adesivo da imballaggio. Lo so che è complicato... ma è una Guardian Force molto potente.

Siete troppo i Migliori

Riccio Marco
Ricotta Mattia
Rinauro Michele
Ristretta Massimo
Riveda Roberto
Rocca Pierluigi
Rodriquez Diego
Romani Virgilio
Romano Francesco
Romano Gennaro
Romano Giovanni
Roncolato Luca
Ronconi Filippo
Rosestolato Davide
Rovelli Ilaria
Rubino Donato
Russo Armando
Sabatini Augusto
Saggia Daniela
Sagratini Igor e Gianmaria
Salvade' Valentina
Salvato Annamaria
Salvato Mariateresa
Salvia Olga
Sandrini Simona
Sangermani Thomas
Santeramo Stefano
Santonastaso Elettra
Santoro Patrizia
Sapia Marco
Saponetta Claudio
Sarcheletti Jacopo
Sasso Barbara
Saverio Manzi
Savino Gaetano
Savorelli Zeno
Sborchia Claudio
Scarpa Gianluca
Scarpelli Marco
Scermino Lorenzo
Schettini Michela
Schillaci Eugenio e Giuseppe
Sciarpa Manuela
Sedile Cesare
Serra Gianluca
Settembrini Francesco
Setti Ivan
Sgarzerla Ylenia
Sicuro Gianluca
Signori Marco
Silenzio Ermes
Simondi Andrea
Simone Franco
Sirakova Emilia
Sofia Fabrizio
Soncin Riccardo
Sonia
Sorriso Allegra
Sorvillo Alessandro
Spina Pietro
Spina Riccardo
Spitoni Filippo
Spolaor Alessandro
Stanco Severino
Stortis Elena
Sulich Antonio
Talamini Alessandro
Tampieri Katia
Tarabella Fabio
Tardini Romina
Tardio Michele
Taschino Ivo
Tatoli Francesco
Tavokali Ford Dario
Tengattini Angelo
Tetto Luisa
Tinnirello Armando

4) Mi spiace deluderti, ma credo che la Infogrames non avrà nulla di pronto su *Dragonball* fino a metà 2002. Purtroppo l'attesa è lunga, ma noi siamo sicuri che ne vale la pena!
5) Temo di no...
6) Certo! Come membro della società per la diffusione della Carbonara nell'universo, godi di un trattamento privilegiato.
7) La trama principale è un po' più corta, ma ci sono moltissime missioni secondarie che portano via tantissimo tempo.
8) Il migliore che abbiamo provato fino a oggi è senza dubbio il DVD Wireless Controller della Mad Catz, che puoi trovare in tutti i negozi a lire 49.900.

Cara e stimata redazione di PSM, sono un ragazzo di 14 anni che deve chiedervi delucidazioni su un fatto che mi ha fatto rimanere perplesso.
Un fatto che credo sia sbagliatissimo: perché avete cambiato nome alla vostra mitica rivista?
Personalmente ci sono rimasto malissimo nel vedere il nuovo nome della rivista. Dopo essere stato abituato a vedere scritto in grande PSM adesso dovrò vedere in grande scritto PSmania 2.0? E come avete detto anche voi nel numero scorso: "Squadra vincente non si cambia mai!", allora perché cambiarla?
Anche il nome PSM che da 36 mesi vi ha accompagnato non fa parte della squadra?
I miti non si cambiano: come se nel prossimo gioco Solid Snake non si chiamasse più così ma in un altro modo, come se la Playstation2 non si chiamasse più così, come se la mitica saga di *Final Fantasy* non si chiamasse più così, ecc... Voi come vi sentireste? Non vi crollerebbe un mito? Beh a me, leggendo su PSM n°37 il vostro nuovo nome mi sono sentito male.
Poi, se ve la posso dire tutta, il nuovo nome mi sembra un nome da rivista mediocre e non da rivista del vostro calibro!!!
Io non per questo non comprerò più il vostro giornale, ma lo farò con un po' più di tristezza nel ricordo dei vecchi e memorabili tempi con il vecchio nome.
Per concludere vorrei dire che voi non siete il team di PSMania 2.0 ma del mitico e dell'intramontabile PSM!
Distinti saluti
Mauro Sacchi
Calvenzano (BG)



▲ **Allora... quelli al centro della foto sono Luca Marocco e Luca Tofani che ci sono venuti a trovare in redazione. Quello che sembra un deficiente è Carlo e sullo sfondo si riconosce l'occhio di quel maniaco di Diego... ma tutti gli altri chi sono???**

PSMania Team

Caro Mauro, non credere che per noi sia stata semplice la scelta di rinnovare il nome della rivista. In fondo è normale soffrire un po' per i cambiamenti... ma ti assicuriamo che questa sensazione di disorientamento svanirà presto. Il nome "PSM" ci accompagnato per 3 anni, regalandoci tanti momenti indimenticabili, ma ormai era arrivato il momento di cambiare.
Per questa ragione abbiamo scelto di non limitarci a modificare lo stile con cui scrivere le famose tre lettere, ma abbiamo voluto creare una testata che sintetizzasse lo spirito con cui avevamo deciso di affrontare l'era del 128-bit Sony.
E poi non dimenticare una cosa... l'anima, il cuore, il corpo e il cervello di PSMania sono gli stessi di PSM, l'unica cosa che è cambiata è solo l'aspetto e ti assicuro che questo è decisamente il minimo. Pensa che brutta cosa se il nome fosse rimasto lo stesso, ma l'intero Team fosse stato sostituito! O se, peggio ancora, avessimo perso l'indipendenza?
Ciao e non dimenticare di riscriverci!



Non Collezionare B

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta nella pagina a fianco specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a

PLAY PRESS PUBLISHING - Lungotevere dei Mellini n. 44, 00193 Roma.

Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (7.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi. Spedite tutto a: PLAY PRESS PUBLISHING, Lungotevere dei Mellini n. 44, 00193 Roma.

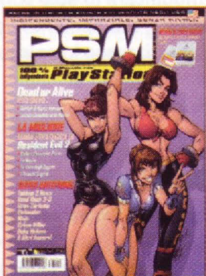
Per avere informazioni sulle vostre richieste di abbonamenti o arretrati, a partire da ora potete mandare una mail a **abbonamenti@playpress.com**



Non dimenticate di segnare il vostro numero di CAP! **Potreste avere ritardi nella consegna delle riviste!!**



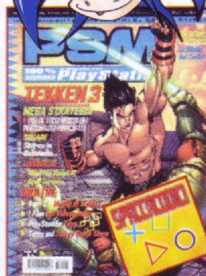
N. 1 STRATEGIE: Final Fantasy VII, Armored Core, Star Wars, Crash Bandicoot 2, Steel Reign



N. 2 STRATEGIE: Resident Evil 2, Dead or Frontier, Duke Nuken: A Time to Kill



N. 3 STRATEGIE: Resident Evil 2, Bushido Blade, Diablo, Castlevania



N. 4 STRATEGIE: Need for Speed III, Gran Turismo, Tekken 3, Final Fantasy Tactics



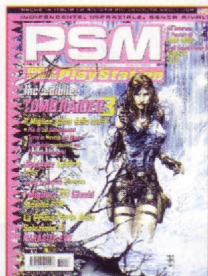
N. 5 STRATEGIE: Gran Turismo, Need for Speed 3, Tekken 3, Powerboat Racing, Alundra



N. 6 STRATEGIE: Vigilante 8, Mortal Kombat 4



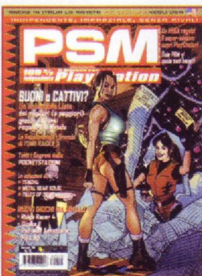
N. 7 STRATEGIE: Clock Tower, Final Fantasy Tactics, Broken Sword, Einhander, Felony



N. 8 STRATEGIE: Heart of Darkness, NFL Xtreme, Parasite Eve



N. 9 STRATEGIE: Thrill Kill, Breath of Fire III, Parasite Eve (Parte 2)



N. 10 STRATEGIE: Metal Gear, Tenchu, Tales of Destiny



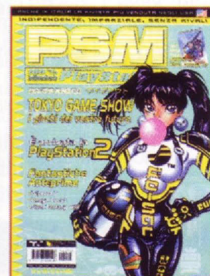
N. 11 STRATEGIE: Brave Fencer Musashi, Metal Gear, Test Drive 5, Tales of Destiny, RE Director's Cut



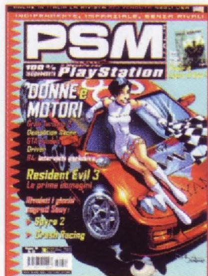
N. 12 STRATEGIE: TR III, Crash Bandicoot: Warped, Xenogear, X Games Pro Boarders, Fifa '99



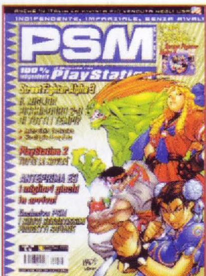
N. 13 STRATEGIE: Silent Hill, Legacy of Kain, Wild Arms



N. 14 STRATEGIE: Silent Hill, Street Sk8ter, Wild Arms, Last Report



N. 15 STRATEGIE: Syphon Filter, Silent Hill, Wild Arms, Versailles 1685



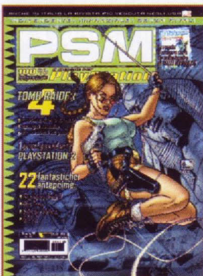
N. 16 STRATEGIE: Guardian's Crusade, Tombi, Rollcage, Street Fighter Alpha 3



N. 17 STRATEGIE: Bloody Roar II, Ehrgeiz, Tombi



N. 18 STRATEGIE: Ape Escape, Ridge Racer Type 4, Broken Sword 2



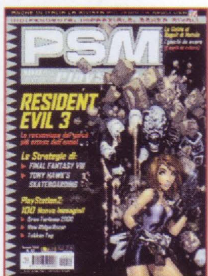
N. 19 STRATEGIE: Ape Escape, Legend of Legaia, Crash Bandicoot 2



N. 20 STRATEGIE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Atlantis



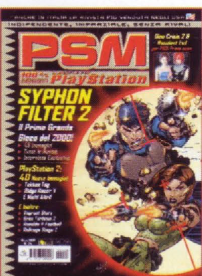
N. 21 STRATEGIE: Dino Crisis, Legacy of Kain: Soul Reaver, Driver, Wip3out



N. 22 STRATEGIE: Final Fantasy VIII, Tony Hawk's Skateboarding



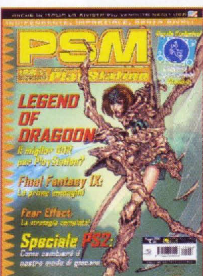
N. 23 STRATEGIE: Resident Evil 3: Nemesis, Xena: The Warrior Princess, Final Fantasy VIII



N. 24 STRATEGIE: Tomorrow Never Dies, WCW Mayhem, Jet Moto 3, Egypt



N. 25 STRATEGIE: Vigilante 8: 2nd Offense, Ace Combat 3: Electrosphere, Tomb Raider 4: The Last Revelation



N. 26 STRATEGIE: Fear Effect, Gran Turismo 2, Tomb Raider 4: The Last Revelation

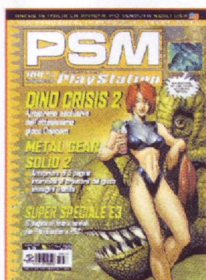


N. 27 STRATEGIE: Die Hard Trilogy 2, Syphon Filter 2, Tomb Raider 4: The Last Revelation



N. 28 STRATEGIE: Street Fighter EX2 Plus, Front Mission III, Medievil 2

...chi in Collezione



N. 29 STRATEGIE: Medievil 2, Suikoden II



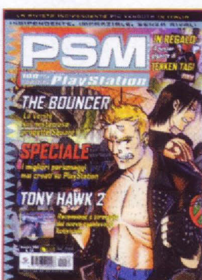
N. 30 STRATEGIE: Gekido, Suikoden II (II parte)



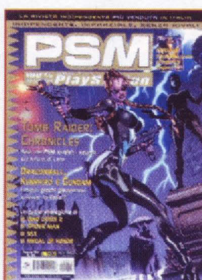
N. 31 STRATEGIE: A Sangue Freddo



N. 32 STRATEGIE: Parasite Eve 2



N. 33 STRATEGIE: Tony Hawk's Pro Skater 2



N. 34 STRATEGIE: Medal of Honor: Underground, SSX, Spider-Man, Dino Crisis 2



N. 35 STRATEGIE: Ready 2 Roumble Round 2, Driver 2, Dead or Alive 2 Hardcore, Midnight Club, Galerians

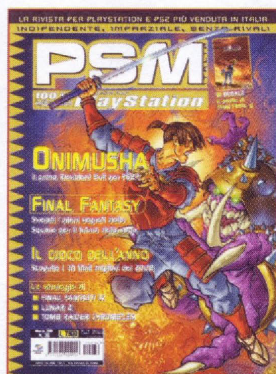




LA BIBBIA DEI CODICI

a lire 9.900 più spese di spedizione

All'interno i codici per tutti i giochi usciti per PlayStation!



N. 36 STRATEGIE: Tomb Raider Chronicles (I parte), Final Fantasy IX, Lunar 2

N. 37 STRATEGIE:

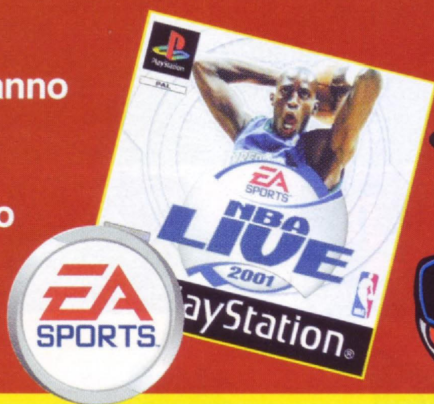
FIFA 2001, Tomb Raider Chronicles (II parte), Kengo, Driving Emotion Type-S, WWF Smackdown 2



ABBONATI!

sconto 20%

I primi 7 lettori che si abboneranno questo mese riceveranno in regalo il gioco *NBA LIVE 2001* offerto da EA (www.ea.com)





Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.99353005 intestato a **SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING** Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 ROMA

Nome........................Cognome........................

Indirizzo........................N..........

Località..............Cap..............Prov..........

☐ ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a PSMania 2.0 a partire dal mese di Giugno

e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 76.000

☐ ARRETRATI

PSMania 2.0 N.	Numero di copie	Prezzo

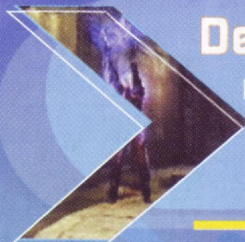
Spese Postali ______

Totale ______

Tokyo Game Show

Tutte le novità dalla fiera di videogiochi più importante del Giappone. *Ace Combat 4, Final Fantasy X, Silent Hill 2* sono solo alcuni dei titoli che vi presenteremo il prossimo mese!





Devil May Cry

Finalmente abbiamo potuto provare *Devil May Cry*, il nuovo incredibile gioco d'azione della Capcom. Beh ragazzi, non crederete ai vostri occhi...

Fear Effect - 2ª Parte

Non abbiamo certo intenzione di abbandonare Hana e Rain, quindi state tranquilli. Sul prossimo numero di PSMania troverete la seconda parte della soluzione di *Fear Effect: Retro Helix*.





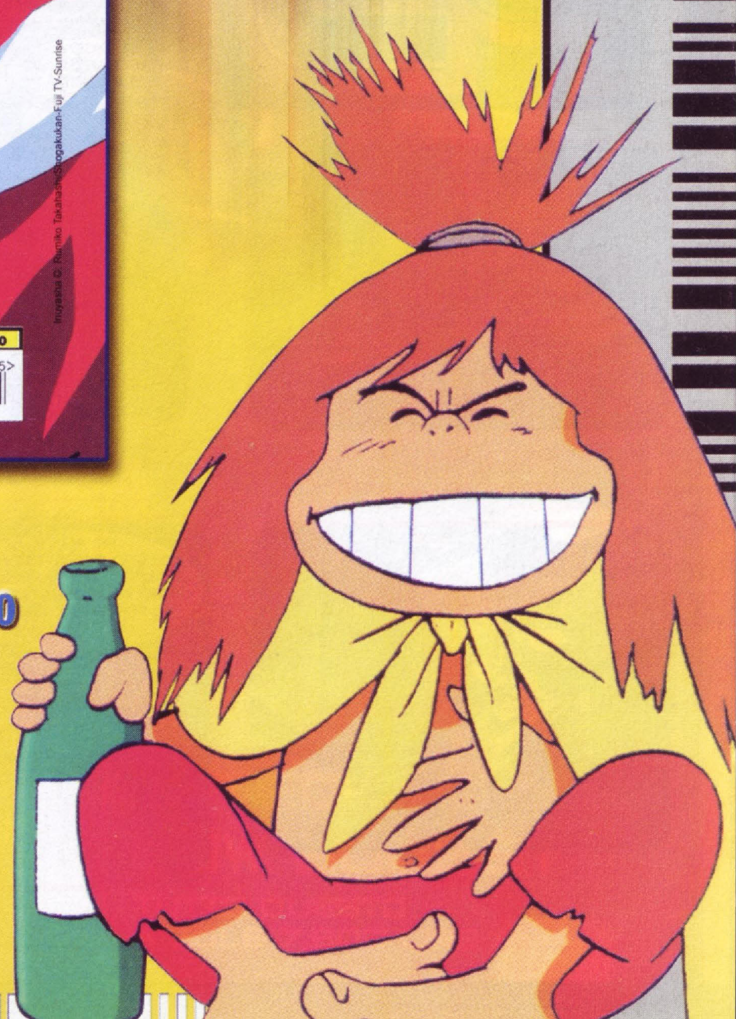
L'unica rivista
che vi porta
il Giappone a casa!





All'interno:

- Living in Japan
- Colonne Sonore
- Hand Maid May
- News da Italia e Giappone
- Arale
- Gli Shojo del momento
- Cosplay



IL 2 APRILE IN EDICOLA

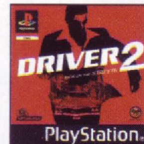
PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE

Incredibili premi per i migliori di voi!

Siete ingordi? Non vi bastava vedere riprodotti i vostri record con i nomi in calce? Ci avete voluto sfidare. Qualcuno di voi ci ha scritto chiedendo dei premi per chi risulta vincitore delle 3 sfide. Presto fatto. Vedete riprodotto qui sotto il gioco Driver 2, offerto dalla Infogrames, che è stato vinto dai PSManiaci che hanno raccolto e superato le sfide lanciate nei numeri precedenti. Per testimoniare la vostra supremazia e svettare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo:
PSMania 2.0 c/o Play Press Publishing - Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma.
Ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci!

I giochi *Driver 2* sono offerti dalla Infogrames, www.infogrames.com





fate sentire forte il vostro grido di vittoria!!!

SFIDA N. 1 SHADOW OF MEMORIES

Terminare al 100% tutti i capitoli del gioco

L'atmosfera del gioco Konami è sicuramente una delle più suggestive che si siano mai viste in un'avventura del genere e anche la trama non ha nulla da invidiare a un giallo di prima qualità. Riuscire a vedere i cinque finali del gioco non è un'impresa impossibile, ma per mettere alla prova le vostre reali capacità abbiamo deciso di proporvi questa sfida che sicuramente darà del filo da torcere al vostro fiuto di investigatore. Portate a termine tutti gli obiettivi di ogni sezione del gioco e riceverete il nostro regalo.

SFIDA N. 2 TIME CRISIS: PROJECT TITAN

Realizzare la combo più lunga

Finalmente la Namco si è decisa a regalarci un altro episodio di questa mitica serie di sparatutto. Il cecchino che è in tutti noi potrà ora esprimere tutto il proprio talento, facendo fuori le migliaia di terroristi che ci verranno incontro durante il gioco. Per dimostrare di essere dei tiratori infallibili dovrete realizzare la serie più lunga di colpi andati a segno, che verrà segnalata dall'indicatore in alto a sinistra sullo schermo... Buona fortuna!

SFIDA N. 3 NBA HOOPZ

Punteggio più alto in una partita

La nostra nazionale di basket è diventata campione d'Europa e la passione per questo sport è cresciuta a dismisura nell'ultimo anno. Ovviamente anche noi ci siamo fatti prendere la mano organizzando interminabili tornei redazionali con il gioco Midway. Se vi sentite in grado di battere i nostri punteggi (che non vi sveliamo per non darvi un vantaggio), spediteci una foto che testimoni il massimo numero di punti realizzato in una sola partita. Ogni trucco è ben accetto, ovviamente...

PS

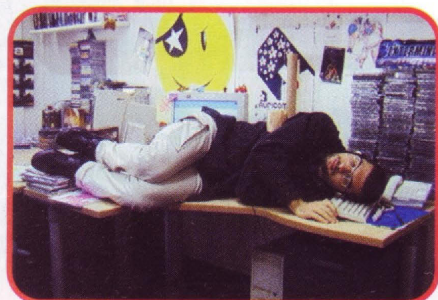
Oh, no... siamo già alla fine del numero! Beh, prima di congedarci, ecco qualche foto divertente:

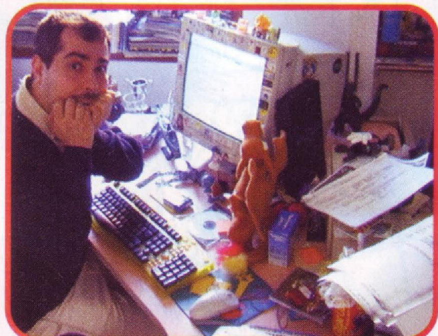


▲ Prendendo esempio dai Giapponesi, anche Diego ha deciso di dormire in ufficio... L'unico problema è che lui lo fa di giorno durante le ore di lavoro!!!



▲ Finalmente abbiamo deciso di allargare il numero di membri della redazione. Dopo una serie di difficili test, siamo giunti alla prova finale... l'eliminazione fisica! Ne rimarranno soltanto due!

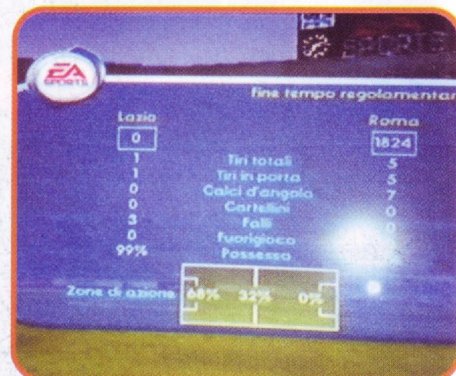




▲ Ecco la reazione di Carlo quando ha scoperto che presto cambieranno uffici e che dovrà mettere tutte le sue cose in degli scatoloni. Attualmente è in una casa di cura per riprendersi dallo shock!



▲ Ormai non abbiamo più parole per descrivere il nostro Luca Carta! Speriamo solo che non sia contagioso!



▲ La seconda sfida di PSM 35 (*FIFA 2001*) è stata vinta da: Paolo Vergola di Mantova.



▲ La terza sfida di PSM 35 (*Breath of Fire IV*) è stata vinta da: Demis Casella di Pedelorba (TV).

La prima sfida di PSM 35 (*Madden NFL 2001*) non ha ancora vincitori: impegnatevi gente, impegnatevi!

TBWA\ITALIA

LA FEDELTÀ È TUTTO.

6

Liberogrande 2 INTERNATIONAL

PlayStation

Se sei veramente fedele, non l'abbandoni mai. La consolle, naturalmente, non la consorte. Perché con Liberogrande International sei il libero della squadra, ma rimani inchiodato al tuo Joypad fino a quando non stravinci. Liberogrande International. Prende in contropiede anche i più patiti dei videogame. Garantisce Namco.



LIBEROGRANDE INTERNATIONAL. L'AMORE DELLA TUA VITA.



namco